SEGA®
逆襲の牙を剥くか。
門閥・袁家の「袁紹軍」と
暴君・董卓の「西涼軍」。
待望の新勢力、満を持して登場!
混沌とした戦いの舞台へ、「袁紹軍」と「西涼軍」が参戦。
さらに、魏・呉・蜀をはじめとする既存軍にも新武将カードが加わり、
戦いのバリエーションがより多彩に進化し、
興奮と感動も大きくバージョンアップ。
この秋ゲームセンターで新たな旋風が巻き起こる!
【袁紹軍】
名門袁家ついに参戦!大軍勢と
士気の高さが勝利の鍵!

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation®2
「時代を超え、作品を超えた
「愛と勇気」のタッグバトル!!
NEOGEO BATTLECOLISEUM
™
・ネオジオ バトルコロシアム・
2005.12.22 ON SALE
希望小売価格 7,140円(税込)
各キャラクターのストーリーやプロフィール、登場作品等については、
SNKプレイモアホームページ内の『ネオジオ バトルコロシアム』公式サイトをご覧ください。
この冬、夢のネオジオスペシャルキャストが"PS2"で激突する!
MULTI MATCHING BB
CERO 12 12才以上対象
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア 公式サイト www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE
©SNK PLAYMORE ※「NEOGEO」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※掲載の画面は、全て開発中のものです。
※マルチマッチングBBとは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。

PlayStation®2
アーケードで大人気稼働中のシューティング登場。
抜刀システムで敵弾をはじき飛ばせ!!
天狗の刀で黒幕を暴け。
時は戦国。
封印を解かれた罪囚「ホムラ」。
人と天狗の血を持つ彼に下された命令は
邪悪な力を得、
日本征服を目論む徳川家康を討つこと。
惨殺された母の仇をとるために!
徳川家康
小早川秀秋
服部半蔵
翼有希
ほむら
HOMURA
12月1日発売予定 標準価格7,140円(税込)
SKonec entertainment
CERO 全年齢

ギルティギア サウンドコンプリートボックス

8枚組CDBOX

価格 17,850円
(本体 17,000円+税)
KDSD-20001～8

11/23 ON SALE!!

限定 3000セット

歴史を感じろ！

収録される楽曲のゲームタイトル

- Play Station 版　ギルティギア
- アーケード 版　ギルティギア ゼクス
- ドリームキャスト 版　ギルティギア ゼクス
  (Play Station 2 版　ゼクスプラス)
- アーケード 版　ギルティギア イグゼクス
  (Play Station 2 版　イグゼクス)
- アーケード 版　ギルティギア イスカ
- Play Station 2 版　ギルティギア イスカ
- アーケード 版　ギルティギア イグゼクス スラッシュ

2D格闘ゲームの最高峰！「ギルティギア」シリーズのサウンドトラックを集めた豪華CD・BOX!!

初代「ギルティギア」から最新作「スラッシュ」まで、全162曲を完全収録！

※実際の商品とは異なる場合がございます。

プレミアム8大特典

- その1：ゼネラルプロデューサー・石渡太輔氏による、描き下ろし豪華収納BOX仕様。
- その2：代表曲8曲の完全バンド譜（タブ譜）付き。
  ★GGXXレコーディングギタリスト、ワンポイントアドバイス付き★
- その3：ボーナスCDとして、初代「ギルティギア」から8曲をアレンジして、再レコーディングにより収録。
- その4：最新作「GGXXスラッシュ」の新キャラクター楽曲2曲を特別追加。
- その5：ゼネラルプロデューサー・石渡氏、「月刊アルカディア」編集長・猿渡氏、音楽プロデューサー・鈴木氏の音声による生の対談をCDに収録。
- その6：関係スタッフのライナーノーツ、音楽プロデューサー・鈴木氏によるサウンドトラック毎のコメント掲載。
- その7：すべてのCDをリマスタリングし収録。
- その8：32P豪華カラーブックレット仕様。

http://www.team-e.co.jp/

2005.12 / DECEMBER

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

COVER TALK

アッシュ、京、庵。
三者三様の炎を操る者たちに、新たな試練が待ち受ける!?

ファン待望の新章が繰り広げられはじめたKOF最新作がついにリリース！ アッシュの新たなチームメイトと新キャラクターたち、そして、京、庵をはじめ、旧来のキャラクターたちとの絡みはどーなる!? 謎が謎を呼ぶ、アッシュ編第二部開幕!!（記事は14ページから）

表紙イラスト『THE KING OF FIGHTERS XI』
Illustration by ヒロアキ
© SNK PLAYMORE
※『ザ・キング・オブ・ファイターズ』は（株）SNKプレイモアの登録商標です。

プライバシーポリシー

本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）

ゲームタイトル

連載記事

広告

闘劇'06

SUPER BATTLE OPERA

THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

新たな頂点を

闘劇'06 開催ゲームタイトル

GUILTY GEAR XX SLASH
（アークシステムワークス／セガ）

鉄拳5 DARK RESURRECTION
（ナムコ）

THE KING OF FIGHTERS XI
（SNK プレイモア／セガ）

北斗の拳
（セガ）

サムライスピリッツ 天下一剣客伝
（SNK プレイモア／セガ）

MELTY BLOOD Act Cadenza
（エコールソフトウェア）

目指せ!!

NEOGEO BATTLE COLISEUM
(SNK プレイモア／セガ)

Virtua Fighter4 Final Tuned
(セガ)

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
(カプコン)

闘劇とは?

時代を超えて愛され続けるジャンル。それは、対戦格闘ゲームであるといっても過言ではない。数多のプレイヤーが真摯に、ときにどん欲にゲームと向かい合うことで生まれる新たな戦術。プレイヤーの飽く無き探求心による対戦格闘ゲームの進化は、止まることを知らない。だからこそ、我々は用意せねばならない。プレイヤーが競演するに足りうる大舞台――「闘劇」を。

「闘劇」は、1タイトルのみで行なわれる既存のゲーム大会とは異なり、複数タイトルを同時に扱う国内最大規模の対戦格闘ゲーム大会だ。各タイトルの予選を全国各地で行ない、その予選を勝ち抜いたスペシャリストたちが、決勝の地「東京」で激しく火花を散らす!

4回目となる今回は、絶賛稼働中の人気作に加え、未知の新作もタイトルに加わった。「闘劇」に参戦せずして、最強は名乗れない! キミの参加を待つ!

決勝大会までの大まかな流れ

2005年12月下旬
地方予選開催店舗発表

▼

2006年1月上旬～
全国各地で地方予選開始

▼

2006年5月
決勝大会を開催

地方予選開催店舗募集!

闘劇では地方予選の開催店舗を募集しています。開催を希望される店舗の代表の方は、下記ホームページに記載されている開催趣旨をご理解の上、応募フォームに必要事項を記載してお申し込みください。応募の締め切りは11月18日(金)とさせていただきます。地方予選開催店舗としてご協力いただくこととなった場合、競技種目は上記9タイトルですが、そのうち1～3タイトルの予選を実施していただくことになります。複数タイトルでの開催を希望された場合で、該当タイトルが応募多数の場合は選考させていただきます。ご了承ください。なお、本大会に関するお問い合わせは下記の「闘劇事務局」までお願い致します。

協力スタッフ募集

闘劇事務局では、大会運営に協力していただけるスタッフを11月中旬から募集します。日々こなさなければならない雑務や会議議事処理などから、予選～本戦の実働的なスタッフなど、広く募集いたします。コンスタントに仕事をしていただくためには東京近郊の方が望ましいのですが、本選大会などのために上京していただけるなら遠方でも構いません。また、店舗関係者のご協力もお願いしたいところです。詳しくは、下記ホームページの「スタッフ募集要項」をご覧いただき、メールにてお問い合わせください。

【大会概要】

名称：闘劇'06 -SUPER BATTLE OPERA- THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT（略称：闘劇'06）
主催：株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
運営：闘劇事務局　株式会社アクアルージュ
予選：2006年1月～3月に全国各地のロケーションにて開催
本戦：2006年5月に全国決勝大会を東京で開催

【協力】

ビートライブ（山岸 勇）
ゲームニュートン（松田 泰明）
アミューズメントステージボビー（具志堅 裕人）
KO-HATSU（松井 力）
アミューズメントエース津田沼（峯木 良広）
Gamer's VISION（今井 恵介）

【お問い合わせおよびお申し込み先】

闘劇事務局（株式会社アクアルージュ内）
電話：03-3945-3587（土日祝祭日を除く10時～17時）
お申し込みホームページ：http://www.tougeki.com/
お問い合わせメールアドレス：info@tougeki.com

Virtua Fighter 5

Virtua Fighter 5	
■メーカー	セガ
■ジャンル	3D対戦格闘
■操作方法	未定
■発 売 日	未定
■使用基板	LINDBERGH

Text:矢永

NEW CHARACTER!!

EL BLAZE

エル・ブレイス

格闘スタイル:ルチャ・リブレ/ Lucha Libre
国籍:メキシコ/ Mexico

意外な人選!? 新キャラは何とマスクマン!!

――妄想&悶絶必至! 既存キャラの新技もGET!!――

[illegible]のようなボディブロー(?)から虎撞掌への連係技。虎撞掌部分のヒット[illegible]には居られない

連環転身脚(ⓅⓅⓅⓀ)と思われるが、パンチ一つ一つのモーションを取っても細かくなっている点に注目!!

「バーチャ」の世界に熱風吹き荒れるか!?

ソバットで相手をひるませたところに、回転浴びせ蹴りで追撃する非常にハデな連続技。一見打撃のコンビネーションに見えるが、ウルフのくらいモーションの長さから、投げ技や打撃投げといった可能性もありそうだ。

もう一人の新キャラは!? 続報に超期待!!

ついに公開された新キャラのエル・ブレイズ。プロレスラーながらウルフとは全く違った風体と、ルチャらしいハデな飛び技が想像意欲をかき立ててくれる!　ほかに公開された技写真からは、全般的にグラフィックやモーションなど細かい部分に目がいく。また、写真から今まで以上に低いフェンスの存在も確認できた。気になるもう一人の新キャラ、システム面、ネットワーク関連の情報は現時点で一切不明のままだ。衝撃的な続報を期待して、しばし待て!!

ルチャらしい跳躍力のあるジャンピングソバット。写真から躍動感のあるブレイズの動きが伝わってくる。空中での回し蹴りなので、避け対策として、下段攻撃に合わせてなど、使い道が多そうだ。

──これが生まれ変わった『バーチャ』の姿だ!! ──

ジェフリーらしい豪快な裏投げ。後方に投げているので、[illegible]方向の投げ技だとうれしいが、横投げの可能性もアリ!?

一見するとライジングアッパー（↓↖Ⓟ）だが、ノーマルヒットで浮いてるようにも見える!?　ステップからの新技か？

トレーディングカードを使った野球ゲームが、アーケードに登場!!

BASEBALL HEROES™

ベースボールヒーローズ © 2005 KONAMI

ついに登場! コナミの新作カードゲームのテーマは「プロ野球」。チームの監督となって采配をふるい、勝利を目指せ!

Text: たてしゅ

ベースボールヒーローズ
- ■メーカー：コナミ
- ■ジャンル：スポーツゲーム
- ■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
- ■発売日：2005年11月稼働予定
- ■使用基板：ー

カードを集めて自分だけのチームを構成しよう

『実況パワフルプロ野球』や『プロ野球スピリッツ』シリーズでおなじみのコナミから、アーケード用の野球ゲームが登場するぞ。本作は既存のトレーディングカードを使ったゲームとは違い、選手カードが無くてもプレイ可能。プレイヤーは監督となり、まず球団を選択。その球団の選手はカードが無くても起用できるのだ。しかし選手カードがあると、その選手を成長させることができるので、ぜひそろえていきたい。そして引いたカードをチームに加えていき、オリジナルの「最強ナイン」を作成しよう。操作はタッチパネルとカードを動かすだけなのでとても簡単。また選手個々のモーションを忠実に再現し、各種能力データもバッチリ搭載しているぞ!

攻撃 OFFENCE

攻撃の際はパワー（強振）またはミートのいずれかの位置にカードを動かすところからスタート。強振は長打が出やすいが空振りする確率が高く、ミートの場合はバットに当たりやすい分だけ距離が出にくくなる。送りバントや盗塁などのサインを出すことももちろん可能だ。さらに、相手投手の投げるコースをあらかじめ予測してから打つこともできるぞ。

本作では、状況に応じて選手にさまざまな指示を与えられるのだ。打球の方向までも細かく指示できるこのこだわりが、野球ファンにとってはうれしい!

相手投手の配球を読み、狙い打ちするコースを指示しよう。監督としての腕の見せ所だ!

お互いに作戦が決まったらいざ勝負! 結果が吉と出るか凶と出るかは、監督の采配と選手の能力といったさまざまな要素が絡み合って決定されるのだ。

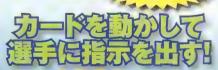
カードを動かして選手に指示を出す!

POWER

パワー重視

MEET & CONTROL

ミート&コントロール重視

守備 DEFENCE

守備の場面では、ピッチャーに指示を出しながらゲームを進めていく。ピッチャーのカードを上に動かすとパワーを、下に動かせばコントロールを重視して投げるようになる。野手に対してはゲッツーシフトや前進守備などを状況に応じて指示することも可能だ。また攻撃側がコース打ちを選択すると守備側も投球コースを指示するようになり、相手との読み合いが要求されるのだ。

指示を出せる野手の守備シフトの種類は、ご覧の通り実に豊富だ。ランナーの有無やバッターの特徴などをうまく見極め、最適な作戦を指示しよう!

相手がコース打ちを選択したら、こちらも投げるコースを指示しよう。配球を読まれるな!

コースを指示したら、後はキャッチャーミットに向かって思い切り投げ込め! ゲーム画面は、実際のテレビ中継と見間違えるほど忠実に再現されているぞ。

カードの総数はなんと420種類以上! プロ野球全12球団の選手が勢ぞろいする!

だれもが気になるカードのデザインはご覧の通り。どの選手のカードも躍動感のある写真がプリントされていて、とにかくにカッコイイ！　カードにはピッチャーの場合は球速やスタミナが、バッターであればパワーやミートといった各種データが細かく記載されている。なお、カードは試合終了後に勝敗にかかわらず必ず払い出される。どんなカードが出てくるかは、開封してのお楽しみだ。そしてお約束のレアカードも用意されているそうだ。君はすべてのカードを集めることができるか!?

赤星 憲広

ご存知、猛虎打線の切り込み隊長。出塁すれば自慢の快足で相手を揺さぶり、得点機会を巧みに演出する。

川上 憲伸

気迫溢れる投球で見る者をうならせる魂のエース。伝家の宝刀、カットボールがゲームでも猛威を振るうか?

松中 信彦

昨シーズン見事三冠王に輝いたスラッガー。チャンスに滅法強い打撃でチームを引っ張る、ホークス不動の四番だ。

小林 雅英

熱狂の千葉マリンスタジアムに勝利を呼び込む守護神。佐々木が引退した今、球界を代表するクローザーの一人だ。

多村 仁

右にも左にもホームランが打てるハマの新たなる大砲。一度乗ったらもう手が付けられない!

松坂 大輔

築き上げた伝説は数知れず。今なお進化を続ける怪物は、ゲーム上で我々にどんな姿を見せてくれるのだろうか?

古田 敦也

社会人からの入団選手として初の二千本安打を今シーズン達成。不惑を迎えた今もなお正捕手の座を守り続ける。

谷 佳知

走攻守の三拍子を兼ね備えたバファローズの顔。次回の北京オリンピックでは再び夫婦で金メダルに挑戦するのか?

上原 浩治

一年目でいきなり20勝を挙げて以来、エースとして君臨。豊富なスタミナとメンタルの強さも大きな魅力だ。

小笠原 道大

相手ピッチャーの球種を一切読まずに、豪快なスイングでボールを正確に捕らえる技術は天下一品!

嶋 重宣

長い下積み生活を経て、昨年に首位打者のタイトルを獲得した苦労人。「赤ゴジラ」の愛称でもおなじみだ。

岩隈 久志

新球団のエースとしてマウンドで孤軍奮闘。独特の投球フォームで長身から投げ下ろすボールは威力抜群!

ついに稼動だ！

THE KING OF FIGHTERS XI

TM

いよいよ稼働開始の『KOF XI』、もうプレイしただろうか？　既に遊んだ人もこれから触る人も、システムと全キャラ技解説でお送りする今月の記事は役に立つこと間違い無し。スーパーキャンセル表も役立つぞ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ XI

■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年10月26日（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

※記事中のコマンド類は、特殊な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。記事中における技後の有利／不利などは、すべて編集部調べによるものです。また、記事の中で一部に「スーパーキャンセル」→「SC」、「ドリームキャンセル」→「DC」、「ふっ飛ばし攻撃」→「E」という略称を使用している場合があります。

基本が大事！

基本操作＆基本システム

基本操作に劇的な変化は無いが、重要な新動作「前方受け身」が追加されている。起き上がりの攻防に影響するので、他の新要素と併せて覚えておこう。

ジャンプの種類

本作のジャンプには四つのバリエーションが存在。ノーマルジャンプと大ジャンプは高く長い距離を跳び、小＆中ジャンプは低く短い距離を跳ぶ。小＆中ジャンプ攻撃を出している時に攻撃をくらうと、カウンター扱いになってしまうことを頭に入れておこう。

新しい受け身

本作から受け身の種類が一つ追加された。レバーを前に倒しながら受け身を取ることで「前方受け身」ができるようになったのだ。通常は後方に転がって素早く起き上がるのだが、この場合は前方に転がりながら起き上がる。この受け身を使うことで相手の起き攻めから逃れたり、画面端付近からの脱出が考えられたりするが、前方受け身は転がっている最中にやられ判定があり、読まれた場合は攻撃をくらってしまう可能性がある。従来の受け身は今まで同様起き上がるまでやられ判定が無いので、うまく使い分けることが重要になるぞ。

写真は新しく加わった前方受け身。相手を回り込むほど移動しているのが分かる。

ダウンさせられたら受け身を取るか取らないか、どちらの受け身を取るかを選ぶ。

基本操作一覧

動作	操作
垂直ジャンプ	↑
斜めジャンプ	前方：↗　後方：↖
前進	→
しゃがみ／しゃがみガード	↘、↓／↙
立ちガード	←
大ジャンプ	一瞬レバー下要素＋レバー上要素or ダッシュ中にレバー↗
中ジャンプ	一瞬レバー下要素＋一瞬レバー上要素or ダッシュ中に一瞬レバー↗
小ジャンプ	一瞬レバー上要素
ダッシュ（ラン）	レバーを素早く→→ （レバーを入れ続けることで走りが持続）
バックダッシュ	レバーを素早く←←
受け身	ダウン直前に←or↙orニュートラル＋AB同時押し （→or↘＋AB同時押しで前方受け身）
緊急回避	前方：→or↘orニュートラル＋AB同時押し 後方：←or↙＋AB同時押し
ガードキャンセル緊急回避	相手の攻撃をガード中に緊急回避コマンドを入力
ガードキャンセルふっ飛ばし攻撃	相手の攻撃をガード中にE
通常投げ	近距離で←or→＋CorD
投げ外し	投げられた瞬間にCorD（相手と同じボタン）※通常投げのみ
通常交代	AC同時押しorBD同時押し

そのほかの重要なシステム

緊急回避／いわゆる前転・後転。全体的なスキが減ったため、今までより気軽に出しやすくなっている。適当に出しても、従来よりは反撃を受けづらいぞ。なお、パワーストックを一つ消費すればガードキャンセル緊急回避を行なえる。こちらは移動中と移動後のスキが無いことが特徴だ。

ガードキャンセルふっ飛ばし攻撃／前作ではダメージが無かったが、本作では微量ながらダメージが入るようになった。ボタンがEボタンになったので、投げ外しをしようとしてガードキャンセルふっ飛ばし攻撃が出てしまい……ということは無くなった。

通常投げ外し／相手のC投げはCボタンで、D投げはDボタン＋レバーで抜けられるが、C＋D同時押しで両方抜けられるので常に同時押しするといい。レバーは←or→か、しゃがみガード方向の↙に入れながら入力するといだろう。

投げ外しに成功すればノーダメージで済むので、対戦をこなして成功率を上げよう。

微量ながらダメージがある。ただし、この技でフィニッシュすることはできない。

ゲー事典XI　展開が早い本作において、前方受け身に対する反撃は読み切っていないとかなり難しい。受け身を取る相手には起き攻めでジャンプ攻撃をかぶせるのが理想的だが、その場合に前方受け身を取られると逃げられる……。ジャンプEなどダウンを奪う機会が多いゲームなので、前方受け身の追加により読み合いを繰り広げるポイントが大きく増えたぞ。

連続技を発展させる！

クイックシフト活用術

自動的に増えていくスキルゲージを使わないのはもったいない!! クイックシフトで有効活用していこう。

クイックシフトを連続技に使おう

クイックシフトとは、スキルポイントを一つ使って、通常技や必殺技をキャンセルして（技動作中にA C or B D同時押し）控えの仲間に交代すること。ただし、飛び道具判定の技と打撃投げ、リーダー超必殺技についてはクイックシフトを使うことができない。

連続技として使用する際に注意したいのが、弱攻撃などの短いのけぞりでは、出現するキャラの攻撃が連続ヒットしないということ。強攻撃や必殺技にクイックシフトかけて連続技をつなげていこう。

このページではクイックシフトの実戦的な使い方を提示するとともに、サンプルの連続技を載せて見た目に分かりやすくまとめてみた。

クイックシフトを使った一連の流れは展開が早く、慣れるまでは失敗することが多いと思う。写真を見ながらイメージトレーニングをして、自分のチーム内での連続技を頭で考えながらゲームセンターで練習しよう。連続技を成功させるためのポイントは、控えのキャラが出現するときのジャンプ攻撃を気持ち早めに出すことにあるぞ。

クイックシフトを行なうと一瞬キャラが青く光るので、見た目で分かりやすい。

例1 連続技①

まずは最も基本的な使い方から見てみよう。単純に、連続技のダメージを底上げするために使うという手法なので、実戦で狙うチャンスは多いはずだ。

近距離立ちCを決めるチャンスがきた。

まずは連続ヒットする必殺技につなげて、

すかさず控えのキャラに交代！

影二なら近距離立ちDにつないで、

各種必殺技を決めていけば完成だ。

例2 連続技②

こちらも連続技のダメージUPに使用する基本的なものだが、各種ゲージを多くストックしているなら、こんな豪華な連続技も決められる……という例だ。

クラークの新超必殺技が決まった。ここで交代！

タイミングよくジャンプDを当てて、

マシンガンパンチャーまでつなげる。

さらに交代して攻撃をつなげていく。

最後はキムがリーダー超必殺技でフィニッシュだ。

例3 ガード崩し

ガードを揺さぶるのに使う中段攻撃の多くは単発ヒットで終わってしまうが、クイックシフトを使うことえばそこから発展できる。

スキルストックを持ち余せているようならば、中段攻撃から積極的に使っていき、プレッシャーをかけるといい。ガードされてもリスクが無いし、攻めが継続するのがうれしい。

中段攻撃が当たるように祈っていたら見事にヒット。

ユリのジャンプDが続けて決まり、

地上技にタイミングよくつなげる。

中段始動の連続技で大ダメージを与えたぞ。

例3 ぶっ放し

起き上がりを攻められていて、無敵技をぶっ放して回避したいけど、ガードされると大惨事になる……。そんな悩みを解決してくれるのがクイックシフトで、無敵技をぶっ放したら、ヒット or ガードを問わずクイックシフトを使おう。ヒット時にはキャラによって連続技が決まるし、ガードされても攻めに回れるぞ。

スキルポイントがあるので、強鬼焼きをぶっ放し！

今回は運良くヒットしたケースなので、

連続技を決めることができた。おいしい～！

時にはもう１度交代して大ダメージになることも……。

ゲー事典XI **使い道考察：**スキルポイント（ストック）は最大二つまでたまるが、たまるまでの時間は意外と早いので、二つストックしたまま闘ってしまうことも多いハズ。大事に持っておいてセービングシフトに使うのも悪くないが、チャンスがあったらクイックシフトで積極的に活用していくのがオススメだ。中段攻撃始動の連続技や、安心してぶっ放しができるのは、かなり心強いぞ。

自分のキャラをチェク!

スーパーキャンセル &ドリームキャンセル

「自分のキャラは何がスーパーキャンセルできるの?」「格好良くドリームキャンセルを決めたい!」そんな悩みは下の表で解決だ。

Text:極限堂

スーパーキャンセルとは、対応した必殺技をキャンセルして超必殺技を出すことをいう。スーパーキャンセルはスキルポイントを一つ消費することで行なえるが、それとは別に超必殺技を出すためのパワーストックが一つ必要になる。一方、ドリームキャンセルとは超必殺技をキャンセルしてリーダー超必殺技を出すこと。スキルポイント一つと、超必殺技&リーダー超必殺技分で合計三つのパワーストックを消費する。過去の『KOF』シリーズとはゲージ消費の仕組みが違うので、注意しよう。

キャラによってはスーパーキャンセルが主力になることがあるので、自分のキャラの対応技は、下の表で覚えておこう。

スーパーキャンセル対応技

※スーパーキャンセル対応技表・ドリームキャンセル対応技表は編集部調べのもので、現在分かっているもの。完全版ではありません

キャラ名	スーパーキャンセル対応必殺技	連続ヒットする超必殺技	備考
アッシュ	ニヴォース(1段目)	テルミドール以外	
オズワルド	♠	すべて	※1
	♦	弱♠♥♦♣	※1
シェン	激拳	爆真以外	
	転連拳	爆真以外	※2
	截攻崩撃(2段目)	爆真以外	
エリザベート	弱クー・ド・ヴァン	ノーブル・ブラン	
	強クー・ド・ヴァン	グラン・ラファール、ノーブル・ブラン	
デュオロン	弱幻無脚	秘伝・幻夢脚、秘伝・幻夢呪怨死魂、秘伝・怨霊壁(画面端付近限定)	
	怨閉竜身把	奥義・多重幻夢暗勁以外	
	死両撥生斤	奥義・多重幻夢暗勁以外	
紅丸	雷靭拳	すべて	※3
	居合い蹴り	すべて	
	反動三段蹴り	すべて	
	真空片手駒	すべて	※4
テリー	パワーチャージ(2段目)	強パワーゲイザー以外	
キム	弱覇気脚	強鳳凰飛天脚以外	
	弱半月斬	強鳳凰飛天脚以外	
	強飛燕斬(2段目)	鳳凰脚、秘伝鳳凰脚	
	強三連撃(3発目の2段目)	鳳凰脚、秘伝鳳凰脚	
	流星落	鳳凰脚、秘伝鳳凰脚	
ダック	ブレイクストーム(1段目)	※5	
リョウ	強虎咆(1段目)	強覇王翔吼拳以外	
	虎咆疾風拳(1段目)	強覇王翔吼拳以外	
	虎咆疾風拳(2段目)	すべて	
ユリ	強空牙(1段目)	芯!ちょうアッパー、飛燕鳳凰脚	
	裏空牙	芯!ちょうアッパー、飛燕鳳凰脚	
キング	トラップショット(1~11段目)	すべて	※6
ジェニー	クレイジーイワン	すべて(先端ヒット時はすべてヒットしない)	
牙刀	霰牙	すべて	
	滑牙	零牙、弱龍牙、天龍烈牙(カス当たり)	
	朧牙	なし	
グリフォンマスク	ポセイドンウェイブ	ダイダロスアタック(1段目、3段目がヒット)	

キャラ名	スーパーキャンセル対応必殺技	連続ヒットする超必殺技	備考
ラルフ	ガトリングアタック	すべて(弱3段目、強4段目からはギャラクティカファントムのみ)	
クラーク	マウントタックル	すべて	
ウィップ	ブーメラン・ショット"コード:SC"(1段目)	ソニックスローター"コード:DP"、ソニックスローター"コード:KW"	
アテナ	弱サイコソード(1~2段目)	シャイニングクリスタルビット	
	強サイコソード(1~5段目)	シャイニングクリスタルビット、スーパーフェニックスインフィニティー	
	フェニックスアロー	すべて	※7
拳崇	弱龍顎砕(1段目)	神龍天舞脚、醒眼来龍	
	強龍顎砕(1~2段目)	神龍天舞脚、醒眼来龍	
桃子	ばなねいら・どいす ごうびす(1段目)	おほしさまになっちゃえ~☆、ももこの どれみかんと♪	
ヴァネッサ	パンチャーアッパー(2段目)	チャンピオンパンチャー、マックスパンチャー	
	ダッシュパンチャー	すべて	
マリー	ストレートスライサー	すべて	
ラモン	引き起こし	サベージファイヤーキャット以外	
	フェイントダッシュ(タイガーロード中)	サベージファイヤーキャット以外	
まりん	スズメバチ(地上、空中)	ジョオウバチ	
	ドクサソリ(1~2段目)	カゲロウ、ミヅチ	
香澄	強竜巻槍打(3段目)	超重ね当て(カス当たり)、不知火、心眼・葛落とし	
影二	霞み切り	すべて	※8
K'	セカンドシェル	ヒートドライブ	
	ナロウスパイク	チェーンドライブでのみキャンセル可能(ただしカス当たり)	
	弱クロウバイツ	弱ヘブンズドライブ・ヒートドライブ	
	強クロウバイツ(1~2段目)	すべて	
クーラ	強クロウバイツ(1~2段目)	すべて	
マキシマ	M4型 ベイパーキャノン(押しっぱなし)	無し	
	ダブルボンバー	強バンカーバスター以外	※9
京	強百式・鬼焼き(1段目)	すべて(裏百八式・大蛇薙は最速)	※10
庵	強百式・鬼焼き(1~2段目)	禁千弐百拾壱式・八稚女、裏三百拾六式・豺華	
真吾	百拾四式・荒咬み 未完成	すべて	
	百拾五式・毒咬み 未完成	バーニングSHINGO(カス当たり)、真吾謹製 オレ式・朧火車	
	真吾謹製 オレ式・銃研ぎ(1~2段目)	すべて	

ドリームキャンセル対応技

キャラ名	ドリームキャンセル対応超必殺技	連続ヒットするリーダー超必殺技	備考
アッシュ	ブリュヴィオーズ(1、3、5段目)	サン・キュロット	
オズワルド	弱♠♥♦♣(2~8段目)	JOKER	
シェン	すべて	無し(キャンセルすると攻撃判定が消える)	
エリザベート	シエル・トワレ(3~6段目)	ノーブル・ブラン	※11
デュオロン	秘伝・幻夢怨霊壁(1~19段目)	無し(キャンセルすると攻撃判定が消える)	
紅丸	雷光拳(1~3段目)	雷光拳	
テリー	バスターウルフ(1段目)	パワーストリーム	
キム	鳳凰脚(5、7、8段目)	秘伝鳳凰脚	
ダック	ダンシングキャリバー(3~6段目)	ハイパウンドスパイラル	
	ブレイクハリケーン(4~5段目)	ハイパウンドスパイラル	
リョウ	龍虎乱舞(9~14段目)	天地覇煌拳	
ユリ	飛燕鳳凰脚(9~12段目)	空中飛燕鳳凰脚	
キング	イリュージョンダンス(2~8段目)	ファントムストライク	
ジェニー	メニメニトーピードゥ(1~6段目)	アンニュイ・マドモアゼル	
牙刀	零牙(1段目)	天龍烈牙	
	龍牙(1段目)	天龍烈牙	※12
グリフォンマスク	ダイダロスアタック	ビッグフォールグリフォン	※13
ラルフ	バリバリバルカンパンチ(1~6段目)	ギャラクティカファントム	
クラーク	スペシャルガトリングアタック(1~6段目)	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	
ウィップ	ソニックスローター"コード:DP"(1~11段目)	ソニックスローター"コード:KW"	
	レッドウィップ・ジェノサイド(1~9段目)	ソニックスローター"コード:KW"	

キャラ名	ドリームキャンセル対応超必殺技	連続ヒットするリーダー超必殺技	備考
アテナ	シャイニングクリスタルビット	スーパーフェニックスインフィニティー	※14
	フェニックスファングアロー	スーパーフェニックスインフィニティー	
拳崇	仙氣発剄(1~17段目)	醒眼来龍	
桃子	おほしさまになっちゃえ~☆	えすぱ~!	
ヴァネッサ	チャンピオンパンチャー(2段目)	マックスパンチャー、パンチャーフィニッシュ	※15
	クレイジーパンチャー(2~10段目)	マックスパンチャー、パンチャーフィニッシュ	※15
マリー	M・スプラッシュローズ(1~8段目)	M・タイフーン	
ラモン	エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン(2~10段目)	タイガーコンビネーション	
まりん	カゲロウ(1段目)	ミヅチ	
香澄	不知火	心眼・葛落とし	
影二	斬鉄蟷螂拳(2~10段目)	闇狩り	※16
K'	ヘブンズドライブ(1~5段目)	チェーンドライブ	
クーラ	ダイアモンドエッジ	フリーズエクスキュージョン	
	MAXダイアモンドエッジ(1~3段目)	フリーズエクスキュージョン	
マキシマ	マキシマ・リベンジャー(5段目)	MX-Ⅱb ファイナルキャノン	※17
	バンカーバスター(1~2段目)	MX-Ⅱb ファイナルキャノン	※18
京	百八拾弐式	伍百弐拾四式・神塵	※19
庵	禁千弐百拾壱式・八稚女(2~8段目)	三神技之壱	
真吾	駆け鳳燐	真吾謹製 オレ式・朧火車	
	バーニングSHINGO(1~3段目)	真吾謹製 オレ式・朧火車	

※1:ディレイをかけないと追加技が出てしまう　※2:後方転身からの転連拳はキャンセルできない　※3:先端ヒット時は当たらない　※4:弱はリーダー版雷光拳のみ　※5:ビートラッシュ(カス当たり)、ダックダンス(カス当たり・画面端なら多段ヒット)、ローリングパニッシャー(カス当たり)、ダンシングキャリバー、ブレイクハリケーン　※6:ファントムストライクはカス当たり　※7:強の最後の1段は、密着時限定でシャイニングクリスタルビット、スーパーフェニックスインフィニティー　※8:闇狩りは距離が離れているとつながらない　※9:MX-Ⅱb ファイナルキャノンは相手がしゃがんでいるとカス当たり　※10:最速裏百八式・大蛇薙は暗転後、少ししてからボタンを離すことで出る　※11:画面端限定　※12:DC版の天龍烈牙はロックするため、対空の龍牙からでもヒットする　※13:3段目からはつながらない　※14:画面端限定　※15:マックスパンチャーに攻撃判定は無いが、その後追撃が可能　※16:10段目からはつながらない　※17:要タイミング調整。MX-Ⅱb ファイナルキャノンは画面端、相手しゃがみくらい時はカス当たり　※18:バンカーバスター2段目からつなげる場合は要タイミング調整　※19:DC版はロックするため、空中で当たってもつながる

天童（てんどう） 凱（がい）

Gai Tendo

出典作では主人公だぜ！

'99年にハイパーネオジオ64で登場した、左側ボタン・右側レバーの異色作……『武力～BURIKI ONE～』から、主人公が中ボスとして乱入してくるぞッ！

彼の名は天童 凱。格闘スタイルは総合格闘術だ。鍛え上げられた筋肉が特徴的。

使ってくる技からも、総合っぽさが伝わるものが多い……というか、出典作で使ってきた技というべきか。残像を残しつつ連続攻撃を繰り出す多彩なコンビネーション攻撃や、原作の「フロッグダウン↓ガイドリラー」「ガイホール」など懐かしい技も使ってくるぞ！ もちろん、総合格闘技なので飛び道具とかは無し。肉体一つで挑んでくる。果たして、キミは若きチャンプに勝つことができるか!?

跳び込もうとすると、いったん伏せてから写真のようなアッパーを出してくる。

コンビネーション攻撃には残像が付いている。多彩な技に惑わされるな！

エリザベート・ブラントルシュ

Elisabeth

技紹介＆基礎攻略

Text：極限堂

必殺技の種類は少ないが、それぞれ使い道がはっきりとしていて、使いやすい。中段攻撃やコマンド投げを持ち、明確な狙いを持った闘い方ができるキャラだぞ。

近距離立ちCは2段技で、どちらにもキャンセルが可能だ。連続技の始動攻撃として役立つぞ。しゃがみBはリーチの長さが特徴で、連打キャンセルがかかる。遠距離立ちAはパッと見には強そうに見えないが、意外とリーチがあり、攻撃判定も強いので主力となり得る通常技だ。

ジャンプ攻撃は真下に強いジャンプDと、横方向をカバーできるジャンプCを使おう。

特殊技の→+Aは→+Bからキャンセルで出せ、さらに必殺技でキャンセルできるため連続技に重宝するぞ。→+Bは単発で出すと中段攻撃で、威力がかなり高い。

飛び道具のエタンセルはけん制に活躍するが、クー・ド・ヴァンの暴発に注意しよう。

エタンセル／射程の短い飛び道具を放つ技で、弱は弱攻撃からつながり3ヒット、強は強攻撃からつながり4ヒットする。ガードされてもスキが無いので出し切ってOKだ。

クー・ド・ヴァン／弱は強攻撃からの連続技に使える。強は攻撃発生が遅い代わりに出始めに長い無敵時間があり、ヒットして浮かした相手に追撃を決めることが可能だ。

プラティーヌ・ミラージュ／ジャンプ攻撃や打点の高い地上技を取れる当て身技で、技が成立すると相手の背後に回り込む。背後に回ったときの硬直を攻撃でキャンセルして追撃できるため、連続技まで含めればリターンが大きい。ただし、コマンドを入力してから当て身判定が出るまでに若干時間がかかる点に注意だ。

シエル・トワレ／コマンド成立直後につかめる投げだが、相手が間合い外にいるときはガード不能の光を繰り出す。ガード不能の光はしゃがみ状態の相手に当たらないので、コマンド投げと割り切って間合い内で使っていこう。

グラン・ラファール／主に連続技に組み込んでいく超必殺技で、弱攻撃からつながるほど攻撃発生が早い。

ノーブル・ブラン／無敵時間は無いので、弱からつながる攻撃発生の早さと威力の高さを生かして連続技に使っていこう。通常技からつなげる以外に、画面端限定になるがドリームキャンセルを使ってシエル・トワレからつなげることができる。

画面端限定ながらこの威力！ 相手にとって脅威となること間違い無し。

ガード崩しに活躍するシエル・トワレは、リーダーならば……、

COMMAND LIST

投げ	マニエール	近距離で←or→+CorD
特殊技	フェイデリテ	→+A
	フィエルラ	→+B
必殺技	エタンセル	↓↘→+AorC
	クー・ド・ヴァン	→↓↘+AorC
	プラティーヌ・ミラージュ	↓↙←+BorD
超必殺技	シエル・トワレ	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	グラン・ラファール	↓↘→↘↓↙←+AorC
リーダー	ノーブル・ブラン	↓↘→↓↘→+E

ゲー事典XI

凱補足：前回紹介したアーデルハイド、今回紹介した凱ともに、3チーム目のCPUを倒した直後に乱入してくる。アーデルハイドが出てしまう……という人は、プレイ内容を見直してみよう！
エリザベート連続技：ジャンプD→近距離立ちC（1段目）→→+B→→+A→クー・ド・ヴァンorエタンセル　プラティーヌ・ミラージュ→しゃがみC→→+B→→+A→各種必殺技

技紹介&基礎攻略

オズワルド

Oswald

トランプを自由自在に操る紳士。クセのある技が多いので扱うには一苦労するが、その分やり込み甲斐があるキャラだ。修練を積んでオズワルド使いになろう！

Text：極限堂

COMMAND LIST

投げ	2	近距離で←or→+CorD
特殊技	10	↘+A
	J	→+A
必殺技	Q	→↓↘+AorBorCorD
	K	←↓↙+BorD
	♠	↓↙←+AorC
	♥	↓↘→+BorD
	♦	↓↘→+AorC
	♣	↓↙←+BorD
超必殺技	♠♥♦♣	↓↘→↘↓↙←+AorC
	10・J・Q・K・A	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
リーダー	JOKER	←ため→←→+E

切り刻め～

10／単体で出した場合、ヒット時に相手を浮かせることのできる特殊技。

J／キャンセル版は普通に出すよりも発生が早くなる。連続技や連係に組み込もう。

Q／投げたカードを上空に停滞させた後、急降下させる。いわゆる設置系的な使い方ができそうな飛び道具。相手の起き上がりに重ねるなどして、ラッシュをかけたい。A～Dで落下する場所が異なるので、相手との距離に応じて使い分けるのが効果的だ。

K／当て身技。上中段、必殺技などを取ることが可能。弱は相手の背後に回り込み、強の場合は相手の背後＋上空から出現する。スキのある攻撃を当て身できれば、連続技を決めることができる。

♠／まず覚えておきたいのが「トランプ絵柄の技は、同じ絵柄の技に派生できる」ということ。忘れずに押さえておきたい。スペードは位置によって性質が変わり、遠距離だと相手方向にダッシュしてから切り付ける。近距離で出した場合は、その場で2回切り付ける技に変化。技後は同じコマンドで追加入力が可能だ。

♥／その場で1回転しながら切り付ける。スキが非常に大きく、弱は当てても反撃される。だが、相手の跳び道具を跳ね返す性質があり、跳ね返したときはスキが小さくなる。単体で使う場合、飛び道具を跳ね返す技と考えておこう。

♦／その場で切り付ける技で、発生が早く、弱から連続ヒットする。追加入力が可能。

♣／超低空のジャンプ攻撃のような技。見た目通り中段攻撃で、ガードされてもスキが小さい。ほかの技にも派生できるので、使いやすいぞ。

♠♥♦♣／高速回転しながら突っ込んでいく、乱舞系の超必殺技。タメ可能だが、性能が変化するわけではない。連続技に組み込んでいこう。

10・J・Q・K・A／自分の周囲を、カードで円を描くように切り付ける超必殺技。無敵時間があり、攻撃発生が早いので、対空技として重宝する。

JOKER／凄まじい早さで突進し、ヒット後無数のトランプを投げ付けて相手を切り刻むリーダー超必殺技。弱攻撃から連続ヒットするぞ。

Aは近く～Dは遠くにカードを飛ばす。相手との距離を把握し、プレッシャーをかけよう。

闇の中、無数のトランプで相手を切り刻むJOKER。恐い紳士だ（笑）。

技紹介&基礎攻略

桃子

Momoko

体格が小さいため全体的に技のリーチが短い桃子。しかし一度近付いてしまえば中段・下段を駆使して相手を揺さぶることが可能だ。

Text：キャベツ

COMMAND LIST

投げ	いやん♡	近距離で←or→+CorD
特殊技	せぐんだ・ぷーろ	垂直or前方ジャンプ中↑or↗
	ふみふみ・あたっき	空中で↓+BorD
	かっぺさーだ	→+A
	あうー・ぱちどぅー	→+B
	はすていら	↘+B
	あぅまーだ・まてろ	→+D
	かべいりんにゃ	↘+Dor→+D後D
必殺技	ばなねいら・どいす　ごうぴす	→↓↘+BorD
	ふぉーりゃ	↓↘→+BorD
	ふぇにっくす・あろー	↓↙←+BorD
	ぴーち・あたっき	↓↘→+AorC（最大3回入力）
超必殺技	おほしさまになっちゃえ～☆	↓↘→↓↘→+AorC
	ももこの どれみかんと♪	↓↘→↓↘→+B
	どれみかんと♪追加①	A・C・E・B・A・C・E
	②	A・C・E・B・A・C・D
	③	A・C・E・B・D・C・E
	④	A・C・E・D・A・B・D
	⑤	A・C・E・D・A・C・E
	⑥	A・C・E・C・D・B・D
	⑦	A・C・D・D・D・D
リーダー	えすぱ～！	↓↘→↓↘→+E

特殊技・必殺技解説

各種特殊技／せぐんだ・ぷーろはいわゆる2段ジャンプ。ただし、垂直時は垂直に、前方ジャンプには前方にしか2段ジャンプできない。

ふみふみ・あたっき（以下ふみふみ）は空中で相手を踏み付ける技。踏み付けた後は再度ジャンプ攻撃が出せる。一応、ふみふみ↓ふみふみと出すことも可能だ。

はすていらは単発で出しても キャンセル可能で、強攻撃から連続ヒットする。強攻撃↓はすていらまで決め打ちしておき、ヒットしていたら各種必殺技につなごう。

ばなねいら・どいす ごうぴす／逆立ちして蹴り上げる技。強は弱より攻撃発生が遅いが、ヒット後に追撃が可能。

ふぉーりゃ／相手に向かって跳び回し蹴りを見舞う技。ガードされると反撃必至なので、確定状況以外では使わない方が得策だろう。

ふぇにっくす・あろー／アテナとは違い、地面でコロコロ転がって攻撃する。強はフィニッシュに下段の蹴りを繰り出すようになっている。

ぴーち・あたっき／かわいいヒップでアタックする技。3回連続入力可能で弱攻撃から連続ヒットするのだが、通常技のリーチが短いため、簡単には決められない。

おほしさまになっちゃえ～☆／相手を空高く投げ上げる投げ超必殺。暗転後に跳ばれてしまうのが欠点だが、その分投げ間合いが広い上に攻撃発生まで無敵があるぞ。

ももこの どれみかんと♪／相手に向かって突進した後、追加ボタンを入力することで乱舞を決める。ルートは数種類あるが、どれで出してもそれほど大きなダメージ差は無い。

えすぱ～！／胸の辺りで気をため、その後一気にぶっといビームを放つリーダー超必殺技。発生までが若干遅いが、ガード不能の性能を持つ。

桃子の代名詞とも呼べそうな「ももこんぼ」については次号で詳しく紹介するぞ！

何とここまでが投げ間合い!!　相手のぬるい連係に割り込め！

とにかく派手なビーム。ドリームキャンセルから決めると、大ダメージを与えるぞ。

ゲー事典XI

オズワルド連続技：しゃがみB×2→しゃがみA→JOKER　ジャンプC→近距離立ちC→→+A→♠♥♦♣

桃子連続技：近距離立ちC→↘+B→おほしさまになっちゃえ～☆→DCえすぱ～！

ダック・キング

技紹介&基礎攻略

ヘッドスピンアタックを主軸とした闘いが非常に強力なダック。さらに無敵移動技、投げ超必殺技まで持っている。今年はダック・キングで決まりか!?

Text:書記

必殺技解説

ダックフェイント(地上)／ダッシュ中の特殊技。低い姿勢でヒザを着き、前方に高速で滑っていく。終わり際まで打撃無敵があるため強力だ。投げに対しては無防備で、技中は投げ抜けができない。主に相手の飛び道具に合わせて使っていくのが効果的。

ダックフェイント(空中)／空中で一瞬の間だけ停滞する技。その後は真下、前方に降りることが可能。下降途中に攻撃やフライングスピンアタックを出すことができる。

ヘッドスピンアタック／回転しながら空中判定で突進していく技。弱で出せばガードさせてもスキが無いので、ばら撒く感じに使っても問題は無い。強で出した場合は多段ヒットし、さらに追加入力でオーバーヘッドキックに移行できる。オーバーヘッドキックまで出せばほぼスキが無いので、手痛い反撃を受けることはまず無いだろう。

フライングスピンアタック／空中版ヘッドスピンアタックのような技。ガードされると反撃を受けてしまうが、位置によってはめくりで当てることが可能。その後しゃがみAなどが連続ヒットする。

ダンシングダイブ／中ジャンプのような軌道でヒザ蹴りをたたき込んでいく技。発生が早く、弱攻撃から連続ヒットする。先端をガードさせれば、強なら若干だが有利になる。

ブレイクストーム／弱は連続技、強は奇襲的な使い方ができるぞ。

ブレイクストーム／暴れるようなモーションで上昇していく技。見た目は対空技のようだが、無敵時間が無いので使いどころが難しい。

ブレイクスパイラル／コマンド成立後、すぐにつかむ超必殺技の投げ。間合いは広いものの、通常技からはつながらない。ダックフェイント(地上)などから狙うと効果的。

ビートラッシュ／突進系の超必殺技で、ヒット後は追加入力が必要。タイミングが多少早めだが、焦らず正確に入力していった方がいいだろう。

ダックダンス／ダンスを決める超必殺技。途中でつぶされると失敗だが、最後まで踊り切ると全身が白く光る。持続時間は約3カウントと非常に短いが、この間だけ四つの技が使えるようになるぞ。

ハイバウンドスパイラル／空中投げのリーダー超必殺技。決める機会は少ないが、高威力なので狙っていきたい。

ヘッドスピンアタックは、ガードさせると間合いが離れる。頼もしい技だ。

ローリスクなダックフェイント(地上)で、相手の攻撃を抜けて連続技を決めよう!

COMMAND LIST

投げ	ローリングネックスルー	近距離で←or→+CorD
	N・リバースブリーカー	空中・近距離で↑以外+CorD
特殊技	マッドスピンハンマー	→+A
	ニードルロー	↘+B
	ショッキングボール	相手ダウン時↓+C
	ダックフェイント(地上)	ダッシュ中↘+C
	ダックフェイント(空中)	空中↓↓
必殺技	ヘッドスピンアタック	↓↘→+AorC
	オーバーヘッドキック	強ヘッドスピンアタック中C
	フライングスピンアタック	空中↓↙←+AorC
	ダンシングダイブ	↓↙←+BorD
	ブレイクストーム	→↓↘+BorD
超必殺技	ブレイクスパイラル	近距離で↓↘→↗↓+BorD
	ビートラッシュ	→↘↓↙←→+AorC
	ビートラッシュ派生	A・A・B・A・C・C・D・C・→↓↘+E
	ダックダンス	↓↓+CDE同時押し①
	ダイビングパニッシャー	①後 空中↓↙←↓↙←+AorC
	ローリングパニッシャー	①後↓↘→↓↘→+AorC
	ダンシングキャリバー	①後↓↙←↓↙←+BorD
	ブレイクハリケーン	①後↓↘→↓↘→+BorD
リーダー	ハイバウンドスパイラル	空中・近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+E

B.ジェニー

技紹介&基礎攻略

Text:キャベツ

必殺技解説

バッフルズ／かがんで竜巻を飛ばす飛び道具。弱と強で飛距離が違うほか、距離によってヒット数が1～3と変化。弱をガードさせれば大幅有利だ。通常技からキャンセルして、固めに使っていこう。

クレイジーイワン／ドレスのすそを払って攻撃する。弱はその場、強は両手を広げた後、若干前進して攻撃する。弱は強攻撃から連続ヒットする。

ガフルトマホーク／跳び上がってからカカト蹴りを浴びせる中段技。中段とはいえ発生が遅いので、若干使いづらい。

ディ・ハインド／軽く跳ねて飛びヒザ蹴り～跳び上がりつつ攻撃する。強なら技後にハリア・ビーを出すことが可能なので、ガードされてもフォローすることができる。

ハリア・ビー／下降しながら蹴りを繰り出す。弱は若干浮いてから下降し始める。ボタン連打で最大4発まで攻撃が出る。1～3段目を低めに当てると反撃を受けない。ただし、最後まで出し切ってしまうと、非常に大きなスキがあるので気を付けよう。

メニメニトーピードゥ／真横を向き、無数の蹴りを出しながら突進する超必殺技。無敵時間は一切無いので主な用途は連続技となるだろう。

オーロラ／高く跳び上がり、回転しながら攻撃する超必殺技。長い無敵時間があるので対空技として信頼できる。

アンニュイ・マドモアゼル／片手を前に出し、そこに相手の技が当たると発動する当て身技。当て身判定の発生が早いので、狙いどころは多いだろう。スーパーキャンセル or ドリームキャンセルするとなぜか攻撃判定が発生するため、連続技に用いることができる。

ディ.ハインド後はハリア.ビーでフォロー。低めで当てるようにしよう。

オーロラは長い無敵時間があるため、引き付ければまず負けることは無いぞ!

リーダー超必殺技が発動!相手をタコ殴りにするぞ。

当て身判定が出るのが非常に早い。構えたところに技を受けると……、

COMMAND LIST

通常投げ	バイバイブー	近距離で←or→+CorD
	フォーリンクラッシュ	空中・近距離で↑以外+C
特殊技	コンビネーションA	近距離立ちAヒット時A・A
	コンビネーションC	近距離立ちCヒット時C
	ローリングサンダー	↘+D
必殺技	バッフルズ	↓↘→+AorC
	クレイジーイワン	↓↙←+AorC
	ガフルトマホーク	↓↙←+BorD
	ディ.ハインド	↓↘→+BorD
	ハリア.ビー	空中↓+BorD連打
超必殺技	メニメニトーピードゥ	↓↘→↓↘→+AorC
	オーロラ	↓↘→↓↘→+BorD
リーダー	アンニュイ・マドモアゼル	↓↙←↓↙←+E

ゲー事典XI

ダック連続技:近距離立ちD(2段目)→各種必殺技　しゃがみB×2→↘+D→ヘッドスピンアタック

ジェニー連続技:(画面端限定)近距離立ちC→強ディ.ハインド→ハリア.ビー(低めにヒット)→オーロラ

藤堂香澄

技紹介＆基礎攻略

Kasumi Todoh

高性能な通常技に恵まれていないので、当て身技を使いながら相手の攻撃をさばいていくことが重要になるキャラだ。対戦経験を積んで、当て身の精度を高めよう。

Text：極限堂

技の性能を把握しよう

通常技はやや使い勝手の悪いものが多いが、その中で使っていきたいのは、リーチのある遠距離立ちDとジャンプEだ。遠距離立ちDは全体の動作が長めなので、最低でもガードさせるように出そう。

特殊技の→＋Aは2ヒットする中段攻撃で、キャンセル版は1段目にキャンセルが可能となる。（近距離立ちA後）Cはヒット時に相手をダウンさせる効果があり、強重ね当てを出せば連続ヒットするぞ。

重ね当て／弱のみ強攻撃から連続ヒットする。強は1歩踏み込む分リーチが若干長くなっている。空中でも出せるので、バックステップから出して、目の前にバリアーを張るように使っていこう。

扇溝流し／前進しながら打撃技を出す技で、4回連続入力が可能だ。強攻撃からつながるので、連続技に組み込んで使っていこう。

扇溝寄身／扇溝流しフィニッシュの、4段目の蹴りを出さないフェイント技だ。

天地周転／香澄の目の前からやや上方向までに攻撃判定を出す技で、空中の相手や立っている相手をロックすることが可能。空中の相手をロックするといっても無敵時間は無いので、対空技にはならない。

竜巻槍打／弱と強でモーションの異なる打撃投げで、弱の後は浮いた相手に追撃が間に合う。ジャンプEを決めていくといいだろう。

滅身無投／上段の当て身技で、ジャンプ攻撃や必殺技を取ることができる。

殺掌陰蹴／中段の当て身技で、基本的に下段以外の地上通常技を取ることができる。

半身・諸手返し／下段の当て身技で、基本的には足払のような地上通常技の下段攻撃を取ることができる。前述の当て身技も含めて、コマンド入力から当て身判定が出るまでに若干の時間がかかる。

超重ね当て／巨大な重ね当てを複数出す技で、弱竜巻槍打の追撃に使うことができる。

不知火／暗転を見てからは跳べないコマンド投げなので、ガードを崩すのに重宝する。

心眼・葛落とし／コマンド入力直後から当て身判定が出るので、起き上がりに重ねられた技を取ることが可能。ドリームキャンセルで出した場合は、当て身モーションをキャンセルしてすぐに当て身成立後の演出に移行するので、連続技に組み込むことができる。

見た目が格好いいコマンド投げの不知火は、連続技やガード崩しに重宝する。

通常技にいいけん制技が無いので、空中重ね当てで差し合っていきたい。

COMMAND LIST

投げ	巻き上げ	（近距離で）←or→＋CorD
特殊技	肘当て	→＋A
必殺技	重ね当て	↓↘→＋AorC（空中可）
	扇溝流し	↓↙←＋AorC（4回連続入力可）
	扇溝寄身	扇溝流し3段目後 ↓↙←＋BorD
	天地周転	↓↙←＋BorD
	竜巻槍打	近距離で →↘↓↙←→＋AorC
	滅身無投	←↙↓↘→＋B
	殺掌陰蹴	←↙↓↘→＋D
	半身・諸手返し	←↙↓↘→＋E
超必殺技	超重ね当て	↓↘→↓↘→＋AorC
	不知火	近距離で →↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
リーダー	心眼・葛落とし	↓↘→↘↓↙←＋E

如月影二

技紹介＆基礎攻略

Eiji Kisaragi

打撃系必殺技の性質をつかみ、素早い動きで相手を幻惑。技性能を把握して、しっかり使いこなしていこう。

Text：MVP

オーソドックスな打撃技

まずは通常技解説から。しゃがみBは2発刻んでのヒット確認に使いやすい。近距離立ちCは持続が長く、遠距離立ちBはけん制用、遠距離立ちCはけん制＆キャンセル可能だ。対空はしゃがみCとしゃがみD。しゃがみDは2段技で、1段目がキャンセル可能。ジャンプ攻撃はEが押さえ込み用、Bが跳び込み用だ。

次は必殺技について。

気孔砲／射程制限付きの衝撃波を出す技で、けん制用。

霞み斬り／弱は弱攻撃キャンセルでつながる。

流影陣／持続時間が非常に長い技で、ガードさせると有利。

骨破斬り／高速で移動し、移動中に相手を認識すると斬りを放つ。弱強ともに攻撃発生は早いが、ガードされると微妙に不利な状況に。

天馬脚／放物線を描く軌道で無数の跳び蹴りを放つ。弱は五分、強は有利になり、連続技や連係を組みやすい。

影うつし／移動技で、弱は下段以外に、強は下段に対して無敵。相手をすり抜けられる。

超必殺技／どちらも弱攻撃から連続ヒットする。斬鉄波は飛び道具に合わせよう。

闇狩り／コマンド成立と同時に投げる投げ系の技。

姿勢が低くなるのでしゃがみDも一応対空になる。遠めで使うと効果が高いぞ。

流影陣は持続時間が非常に長いが、持続時間の後半を重ねても有利時間は一緒。

基本的な狙い

動きが素早いので、間合いを調節しやすい。中間距離では遠距離立ちBを使いつつ、相手の動きを探ろう。守りはそれほど強くないので、自分から跳び込みを狙うチャンスをうかがおう。けん制には気孔砲や天馬脚を交ぜるといい。

跳び込みはめくりを狙えるジャンプBが強力。ジャンプBを着地寸前で出してしゃがみBを生かすことも忘れずに。

近距離ではしゃがみB×2からの連続技か、流影陣を使って固める。小ジャンプBも交ぜてかく乱しよう。

強天馬脚ヒット時は大幅に有利で、遠距離立ちCが間に合う。強力連続技を狙おう。

COMMAND LIST

投げ	空中一本背負い	近距離で←or→＋CorD
必殺技	気孔砲	↓↘→＋AorC
	霞み斬り	↓↙←＋AorC
	流影陣	→↓↘＋AorC
	骨破斬り	→↘↓↙←＋BorD
	天馬脚	←↓↙＋BorD
	影うつし	↓↘→＋BorD
超必殺技	斬鉄波	↓↘→↘↓↙←＋AorC
	斬鉄蟷螂拳	←↙↓↘→↘↓or↓↘→↘↓↙←＋BorD
リーダー	闇狩り	→↘↓↙←→↘↓↙←＋E

ゲー事典XI

香澄連続技：ジャンプD→近距離立ちC→→＋A（1段目）→｛弱竜巻槍打→ジャンプE｝or不知火

影二補足：近距離立ちCは攻撃持続時間が非常に長く、キャンセル受け付け時間が長い。集中すればヒット確認から必殺技をつなげられるので、近距離では意識して使ってみよう。

アッシュ・クリムゾン

高性能だった技の多くが変更を受けているが、その分腕の見せどころとなる。主人公の意地を見せろ

Text 極限堂

COMMAND LIST

分類	技名	コマンド
投げ	ブリュメール	近距離で←or→+CorD
特殊技	メシドール	→+A
	フロレアール	←+B
	プレリアール	←+D
必殺技	ヴァントーズ	←ため→+AorC
	ニヴォース	↓ため↑+BorD
	ヴァンデミエール	近距離で←↙↓↘→+C
超必殺技	テルミドール	↓↘→↓↘→+AorC
	ブリュヴィオーズ	↓↘→↓↘→+BorD
リーダー	サン・キュロット	A・B・C・D
	ジェルミナール	サン・キュロット発動中↓↘→↓↘→+E

前作では無かった各種ふっ飛ばし攻撃が追加されている。ジャンプEはとりあえず跳び込みたいというときに使いやすい。主力技だったしゃがみDは硬直が長くなったので、以前よりも気を付けて出していく必要がある。

特殊技の←+Bは相変わらずスキが無いので攻めに使っていけるが、ヒットさせてもブリュヴィオーズにはつながらなくなってしまった。

ヴァントーズ／強の出始めにあった攻撃判定が無くなって、炎を飛ばしてから攻撃判定が出るように。相手の飛び道具と相殺されるようになったので、使いづらくなった。

ニヴォース／全身無敵のある強を対空技に使っていく。

ヴァンデミエール／技後に相手が斜め上方向に浮くように変更されたので、追撃は大ジャンプEが安定だ。

テルミドール／出始めにあった長い無敵時間が一切無くなったので、割り込みに使うことはできなくなった。また、相手が一定回数ガードすると弾が消滅するようになった。

ブリュヴィオーズ／しゃがみB↓しゃがみAからの連続技に重宝する。無敵時間があるので、割り込みにも使える。

サン・キュロット／一定時間の間、ヴァントーズとニヴォースをため時間無しで出せるようになる。また、発動中なら超必殺技をゲージ消費無しで使えるぞ。ただし、超必殺技を出した時点でサン・キュロットの効果は終わってしまう。

ジェルミナール／サン・キュロット発動後にパワーストックを一つ消費して出せる突進技。ヒットすると相手は一定時間必殺技が出せなくなるぞ。

ゲージの消費量が多いので使いづらいジェルミナールだが、格好良さは天下一品！

シェン・ウー

攻めの能力に長けているシェン。その力を最大限に引き出し、名前の通りシェン(神)になれ！

COMMAND LIST

分類	技名	コマンド
投げ	脚天頭地	近距離で←or→+CorD
特殊技	斧旋脚	→+B
	斧旋豪腕拳	斧旋脚後 →+C
必殺技	激拳	↓↘→+AorC(タメ可)
	伏虎撃	↓↙←+A
	降龍撃	伏虎撃中↓↘→+A
	弾拳	↓↙←+C
	前方転身	↓↘→+E
	後方転身	↓↙←+E
	転運拳	転身中AorC
	截攻崩撃	近距離で→↘↓↙←→+AorC
超必殺技	絶！激拳	↓↘→↓↘→+AorC
	虎豹連撃	↓↘→↓↘→+BorD
リーダー	爆真	C・A・B・C

主要技解説

通常技に変更が見られるが、基本的な使い方は同じ。それほど気にする必要は無い。

斧旋豪腕拳／斧旋脚から派生する特殊技。その後はキャンセルすることはできないが、ガードされてもほぼ五分なので、安心して出せる。

激拳／突進しつつ殴りかかる。ためが可能で、最大ためならガード不能になる。また、ため途中にBorDで技を解除することもできる。弱はガードされても五分なので、ある程度多めに使ってもいいだろう。

伏虎撃／両手で振りかぶって殴る技で、中段攻撃になった。スキは小さく、扱いやすい技といえる。ヒット時は確実に降龍撃までつなげたい。

弾拳／相手の飛び道具を後方に弾き飛ばす新技。残念ながら跳ね返すことはできないが、弾いた際のゲージの増加量が多いので、狙っていこう。

前方転身／残像を残しながら前に進む技。無敵は無いが、転連拳に派生することができる。転連拳はガードさせればスキが無いので、気軽に出せる技だ。一方の後ろに下がる後方転身は、使いどころが難しいので、無理に使わなくていい。

截攻崩撃／成立までにわずかに時間のかかる投げ技。手痛い変更点が、技後に連続技を決めることができなくなってしまったこと。スーパーキャンセルで補おう。

爆真／全身から気を放出するリーダー超必殺技。発動時に攻撃判定があり、ダメージは高いが当てるのは難しい。発動後は全身が黄色く光り、攻撃力がアップする。

これで飛び道具は恐くない！　弾いて、弾いて……弾きまくれ(笑)！

デュオロン

新技が多数追加され、生まれ変わったデュオロン。今回も飛賊の時代になるのだろうか!?

COMMAND LIST

分類	技名	コマンド
投げ	推手・衝靠	近距離で←or→+CorD
特殊技	弁髪拳	→+A
	風架纏絲	↘+D
	雷架纏絲	風架纏絲後E
必殺技	幻無脚	→↓↘+BorD
	飛毛脚	↓↘→+BorD
	幻魔飛翔軽功	空中↓↙←+BorD
	推手・魔脚歩	近距離で→↘↓↙←→+AorC
	捨己従竜	↓↘→+Aor C(3回連続入力可)
	怨閉竜身把	↓↘→+A後→+B
	死両撥生斤	怨閉竜身把後↓↙←+C
超必殺技	秘伝・幻夢脚	↓↘→↓↘→+BorD
	秘伝・幻夢呪怨死魂	↓↙←↙↓↘→+AorC
	秘伝・幻夢怨蠱壁	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
リーダー	奥義・多重幻夢暗勁	A・C・B・D

主な変更点

抜群の機動力が武器だったデュオロン。今作でも基本的な闘い方に変わり無いのだが、バックステップや移動技の距離が減少してしまった。間合いを取りながらの闘いが多少やりにくくなってしまったことを頭に入れておこう。

弁髪拳／長い髪を真横に振り上げる新特殊技。ガードorヒットさせると、相手を自分の方に引き寄せるという特殊な性能を持っている。その後はキャンセルが可能で、幻無脚や捨己従竜につないだり、飛毛脚で惑わせるのが有効な手段になりそうだ。ただし、しゃがんでいる相手には当たらないので注意が必要。

幻無脚／地面から脚を突き出し、遠距離攻撃を行なう技。前作では内牙・外牙と分けられていたが、今回一つになった。ヒット後相手が浮かなくなり、位置によって内側に出る蹴りも無くなってしまった。

飛毛脚／高速で前方に移動する技だが、冒頭で触れたように移動距離が減少。また、相手の後ろに回り込む認識間合いが狭くなってしまったので、以前と比べると多少使いにくくなった感じは否めない。

捨己従竜／追加入力で3段目をヒットさせた後は、飛毛脚でしかキャンセルできなくなった。その後は追い打ちができなくなり、ダメージ効率は下がってしまったが、飛毛脚で追いかけた後は大幅有利。ラッシュをかけていこう。

秘伝・幻夢脚／手前から前方に向かって、地面から無数の脚を繰り出す新超必殺技。連続技に組み込んでいきたい。

無数の脚が地面から相手を襲う。飛賊の進化はとどまるところを知らない……。

ゲー事典XI

アッシュ連続技：ジャンプD→しゃがみB→しゃがみA→強ニヴォースorブリュヴィオーズ
シェン連続技：ジャンプD→近距離立ちD→→+B→激拳　しゃがみB×2→(ノーキャンセル)虎豹連撃
デュオロン連続技：ジャンプD→しゃがみB→しゃがみA→捨己従竜(3回連続入力)※その後は飛毛脚でキャンセル可

二階堂 紅丸

相変わらず使いやすいけん制技がそろっている紅丸。相手のガードをどう崩すかが課題となるぞ。

COMMAND LIST

分類	技名	コマンド
投げ	フロントスープレックス	近距離で←or→+CorD
特殊技	ジャックナイフキック	→+B
	フライングドリル	空中で↓+D
必殺技	雷靭拳	↓↘→+AorC(空中可)
	居合い蹴り	↓↘→+BorD
	反動三段蹴り	居合い蹴り中↓↘→+BorD
	真空片手駒	↓↙←+BorD
	雷鳴刀	↓↙←+AorC
超必殺技	雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC
	幻影ハリケーン	↓↙←↓↙←+BorD
リーダー	雷光拳	↓↘→↓↘→+E

技解説

遠距離立ちC、遠距離立ちDが地上戦のメインけん制技となる。ジャンプ(大ジャンプ)Dはめくりやすいので、跳び込み時はこれを使おう。

雷靭拳/弱は正面、強は頭上を攻撃。無敵時間は無いものの攻撃発生が早いので、強は早出しの対空技として使える。

空中雷靭拳/ヒット時にやられ判定を残しつつ相手を吹き飛ばす。しゃがみガード可能だが、攻撃持続時間が長いので小ジャンプから出すといい。

居合い蹴り/しゃがみB×2からつなげ、ヒット時は反動三段蹴りまで決めよう。

真空片手駒/強攻撃から連続ヒット。強のみヒット時にスーパーキャンセルして、各種超必殺技につなげられる。

雷鳴刀/弱は強攻撃から連続ヒット、強は攻撃発生が遅く連続技には組み込みづらい。弱はガードされても反撃を受けないので、中間距離からの奇襲やけん制に利用しよう。

雷光拳/雷靭拳同様、弱は正面、強は頭上を攻撃する。どちらも無敵時間は無いが発生が早いため、先読み対空や弱攻撃からの連続技に使う。リーダー超必殺技版は弱攻撃から連続ヒットする上に、無敵時間が長いので用途は多いぞ。

幻影ハリケーン/強攻撃からの連続技や、反動三段蹴りスーパーキャンセルから連続ヒットする突進技。無敵時間は無いので連続技専用にしよう。

雷鳴刀はボタンを押し続けることで、攻撃を出すタイミングを変えることが可能だ。

弱真空片手駒はヒットさせると、自分の後方に相手を大きく吹き飛ばしてしまう。

テリー・ボガード

クラックシュートのパワーアップのおかげで、攻めのプレッシャーが増しているぞ。

COMMAND LIST

分類	技名	コマンド
投げ	バスタースルー	近距離で←or→+CorD
特殊技	ライジングアッパー	↘+C
	コンビネーション・ブロー	近距離立ちC後E
必殺技	パワーウェイブ	↓↘→+AorC
	バーンナックル	↓↙←+AorC
	パワーダンク	→↓↘+BorD
	ブレーキング	弱パワーダンク中A+B
	クラックシュート	↓↙←+BorD
	パワーチャージ	←↙↓↘→+BorD
	パワーチャージ 追加	パワーチャージ中→→+BorD
超必殺技	パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC
	バスターウルフ	↓↘→↓↘→+BorD
リーダー	パワーストリーム	↓↙←↙↓↘→+E

特殊技の↘+Cは近距離立ちCやしゃがみAから出して、各種必殺技につなげていこう。近距離立ちC後Eはキャンセル不可能だが、ヒット時には有利時間を利用してノーキャンセルでバスターウルフにつなげることができる。

パワーウェイブ/地をはう飛び道具。強の弾速は弱よりもかなり速い。強を奇襲的なけん制技として使おう。

バーンナックル/先端を当てても不利になるが、間合いが離れるため反撃は受けない。主力技として使っていける。

パワーダンク/弱で出した場合のみブレーキングが可能で、その後は各種攻撃で追撃ができる。おすすめの追撃技は弱パワーゲイザーだ。

クラックシュート/中段攻撃になった上にスキが無く、弱のヒット時には強制ダウンを奪えるため、起き攻めができる。積極的に当てにいこう。

パワーチャージ/主に弱を通常技→↘+Cからの連続技に使っていく。ガードされた場合は、2段止めするとスキが小さいので覚えておこう。

パワーゲイザー/前作では発生の早さを生かして対空技に使えたが、本作では微妙に出が遅くなった。とはいっても、弱は連続技に組み込んで使えるので、主力技であることに変わりは無い。

バスターウルフ/弱攻撃からつながるほど出が早いので、連続技に使っていこう。1段目にドリームキャンセルすればパワーストリームにつなげて大ダメージを奪えるぞ。

パワーストリーム/メインの狙いどころは、パワーダンク→ブレーキングを用いて連続技に組み込むことである。

ヒット時に強制ダウンを奪えるクラックシュートが使いやすい。ついに主力技か!?

キム

飛翔脚や三連撃を使って攻めを展開していこう。守りは弱飛燕斬が頼りになる。

COMMAND LIST

分類	技名	コマンド
投げ	延髄蹴り	近距離で←or→+CorD
特殊技	ねりチャギ	→+B
	疾空撃	ダッシュ中→+A①
	疾空撃 追加	①中A
必殺技	飛翔脚	空中↓+BorD
	覇気脚	↓↓+BorD
	半月斬	↓↙←+BorD
	飛燕斬	↓ため↑+BorD
	飛燕斬 追い打ち	強飛燕斬中↓+D
	三連撃	↓↙←+AorC②(3回連続入力可)
	三空撃	②中↙+BorD・↓+BorD
	流星落	←ため→+BorD
	流星落 追い打ち	流星落中↓方向+BorD
超必殺技	鳳凰脚	↓↙←↙→+BorD
	鳳凰飛天脚	↓↘→↓↘→+BorD
リーダー	秘伝鳳凰脚	↓↙←↙→+E(空中可)

新特殊技のダッシュ中→+A~Aは跳び蹴りを放つのだが、しゃがみ状態の相手には空振りするため使いにくい。一応ヒット時は2段目キャンセルで鳳凰脚がつながる。

通常投げは新しいモーションに変わり、相手を遠くに蹴り飛ばすようになった。

飛翔脚/相手を跳び越えてからコマンドを入力しても戻ってこなくなったので、めくりジャンプAを意識させてから頭上付近で飛翔脚を出して、ガード方向を惑わせよう。

覇気脚/強にはダウンした相手への追い打ち性能があるので、画面端で強飛燕斬を決めた後などの追撃に使える。

半月斬/近距離立ちCが、やや離れた間合いでヒットした時の連続技に強が使える。

飛燕斬/弱の無敵時間を生かして、対空技として使おう。

三連撃/弱は3段目がスライディング攻撃で、強は3段目に跳び回し蹴りを放つ。初段を出したボタンと同じボタンでしか、追加入力を出すことができないぞ。

流星落/スライディング攻撃を行なうが、ガードされた際の状況があまりよくないので、無理に使う必要は無いだろう。

流星落 追い打ち/スライディング後のかかと落しが別コマンドになった。中段攻撃だがスキが大きく、ガードされると反撃を受けてしまう。

鳳凰飛天脚/強の出が遅くなり、強攻撃からでもつながらなくなってしまった。出すなら弱を使うようにしよう。

飛翔脚はガードされても問題無い。相手の体力をゴリゴリケズっていこう。

新特殊技は見た目が格好いいのだが、やや使いづらいのが残念だ。

ゲー事典XI

紅丸連続技:しゃがみB×2→居合い蹴り→反動三段蹴り　近距離立ちC→→+B→強真空片手駒
テリー連続技:ジャンプD→近距離立ちC→弱パワーダンク~ブレーキング→弱パワーゲイザー　しゃがみB→しゃがみA→↘+C→パワーチャージ
キム連続技:ジャンプC→近距離立ちC(2段目)→三空撃or鳳凰脚　しゃがみB→しゃがみA→三空撃

リョウ・サカザキ

新技を使った新たな戦術を見い出せ！　基本性能は全体的にあまり変化無く、扱いやすいぞ。

Text:MVP

COMMAND LIST

分類	技名	コマンド
投げ	巴投げ	近距離で←or→+CorD
特殊技	氷柱割り	→+A
	上段受け	→+B
	下段受け	↘+B
必殺技	虎煌拳	↓↘→+AorC
	虎砲	→↓↘+AorC
	飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
	暫烈拳	→←→+AorC
	猛虎　雷神刹	→↓↘+BorD
	虎砲疾風拳	↓↙←+AorC
	ビール瓶斬り	←↙↓↘→+BorD
	両手突き	→↘↓↙←→+BorD
超必殺技	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
リーダー	天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+E

変更点をチェック

通常技では、ジャンプDがどのジャンプでも斜めに鋭いタイプになり、跳び込みやすくなっている。そのほかはグラフィックに変化があるものの、大きな性能変化は無い。

→+Aはクイックシフトから連続技を狙えるため、かなり強力な技に変化した。

虎砲／弱強とも全身無敵は無し。強は上半身無敵で対空に。

虎砲疾風拳／ガードポイントが非常に短くなった。

天地覇煌拳／攻撃発生が遅くなり、弱攻撃からの連続技には使えなくなってしまった。

頼みの強虎砲だが相打ちになることも。鉄壁の守りに、やや陰りが出てきたか!?

新技を使った戦術

ビール瓶斬りは移動しつつ水平に手刀を繰り出す。威力は高いが、ガードされるとやや不利。また、画面端でしっかり間合いを合わせると、弱虎砲などで追撃を狙える。強攻撃から連続ヒットするので、クイックシフトで追撃だ。

両手突きはその場で突きを繰り出す。ヒット時は地上ののけぞり、強はガードさせると1発でガードクラッシュを誘発する。クイックシフトを使えば小ジャンプからの連続技が確定するので、強制ダウン技の後に出して重ねよう。

強両手突きなら１発でガードクラッシュ。クイックシフトからダメージ確定だ。

ユリ・サカザキ

けん制、対空と性能のいい技が一通りそろっている。小技からの連続技も豊富な使いやすいキャラだ。

COMMAND LIST

分類	技名	コマンド
投げ	さいれんと投げ	近距離で←or→+CorD
	燕落とし	空中・近距離で↑以外+CorD
特殊技	燕翼	→+A
	刺燕	↘+B
	昇燕	↘+D
	ゆり降り	空中←+B
必殺技	虎煌拳（覇王翔吼拳）	↓↘→+AorC（ため可）
	砕破	↓↙←+AorC
	空牙	→↓↘+AorC
	裏空牙	強空牙中→↓↘+C
	雷煌拳	空中↓↘→+BorD
	百烈びんた	→↘↓↙←+BorD
超必殺技	芯!ちょうアッパー	↓↘→↓↘→+BorD
	飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
リーダー	空中飛燕鳳凰脚	空中↓↘→↘↓↙←+E

技解説

しゃがみCはアッパータイプ。攻撃発生が早いのでとっさの対空に。遠距離立ちCはジャンプ防止兼中間距離でのけん制、しゃがみDは長さを生かした使い方をしよう。

虎煌拳／前方へ気弾を飛ばす。発生は遅いが、リーチが長いので中間距離でのけん制に。

砕破／飛び道具を跳ね返す効果のある必殺技。強は極端に発生が遅いため、弱を使おう。

空牙／弱はその場、強は前進しながらジャンピングアッパーを放つ。どちらも攻撃発生直前に無敵が切れるため、対空や起き上がりに使うと相打ちになりやすい。強は主に弱攻撃始動の連続技に使用。

飛燕鳳凰脚／前方への突進がヒットすると、無数の攻撃を繰り出す超必殺技。弱強とも攻撃発生直前に無敵が切れるが、弱攻撃から連続ヒットする。ドリームキャンセル対応なので、リーダー時は空中飛燕鳳凰脚へつなげられる。

芯！ちょうアッパー／根元部分を当てると高威力な強化版空牙。無敵は攻撃発生前に切れるため切り返しには不向き。

空中飛燕鳳凰脚／空中から斜め下方へ突進する飛燕鳳凰脚。突進中は無敵なので、相手の対空つぶしや空対空に使おう。

虎煌拳はボタンを押し続けることにより、覇王翔吼拳に変化。タイミングを変えろ！

雷煌拳は空中飛び道具。相手の対空技をつぶしたり、空中からのけん制に使用する。

キング

地上＆空中ふっ飛ばし攻撃（E）の追加はうれしい変更点。丁寧に闘って少しずつ体力を奪っていこう。

COMMAND LIST

分類	技名	コマンド
投げ	ホールドラッシュ	近距離で←or→+CorD
特殊技	スライディング	↘+D
	トラップキック	→+B
	トラップキック 追加攻撃	トラップキック中→+D
必殺技	トップベノム	↓↘→+AorC
	アンダーベノム	↓↘→+BorD
	ダブルストライク	↓↘→↓↘→+BorD
	トルネードキック	→↘↓↙←+BorD
	トラップショット	←↓↙+BorD
超必殺技	イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BorD
	サイレントスラッシュ	↓↙←↓↙←+BorD
リーダー	ファントムストライク	↓↘→↓↘→+E
	ファントムストライク	↓↙←↓↙←+E

弱攻撃からでもつながる↘+Dのスライディングは、キャンセル版なら必殺技でキャンセルできる。単発のけん制以外にも連続技に使おう。→+Bはしゃがみ／立ちガードとも可能だが、追加で出せる→+Dが中段攻撃。→+Dまで出した方がスキが小さいので、常に出すようにしよう。

トップベノム／軽く跳ねて打点の高い飛び道具を放つ。しゃがんだ相手には当たらないが、けん制として重宝するぞ。

アンダーベノム／打点の低い飛び道具を放つ。跳び込まれると危険なので、あまり多用しないように。

ダブルストライク／腰ぐらいの高さに飛び道具を2連射する。ヒット時にはダウンさせる効果があり、弾速も速いので奇襲攻撃的に使おう。

トルネードキック／弱を当てた場合に相手が斜め前方に浮くようになってしまい、画面端でしか追撃ができなくなった。強は突進しながら2発の蹴りを繰り出す技で、連続技に使っていく。

サイレントスラッシュ／前作では対空に活躍したが、無敵時間消失のため、発生の早さを生かした連続技用となった。

ファントムストライク／2種類のコマンドがあり、弾の撃ち方が変わる。↓↘→↓↘→は初段がトップベノムの軌道、↓↙←↓↙←は初段がアンダーベノムになっている。状況に応じて使い分けるといい。

トップベノムの弱と強を使い分けて、相手に動きづらいという印象を与えよう。

中段攻撃の→+B→→+Dがヒットすると、強制ダウンを奪えるのがうれしい。

ゲー事典XI

リョウ補足：特殊技はヒットorガード時のみ通常技キャンセルで出せるように変更されていて、空振りキャンセルで出せない。
ユリ補足：しゃがみAから強空牙をつなげる際には、キャンセルを早めにしないと連続ヒットしないので注意。
キング連続技：ジャンプD→近距離立ち（２段目）D→↘+D→強トルネードキック　しゃがみB→しゃがみA→↘+D→サイレントスラッシュ

牙刀

小ジャンプからの攻めと風牙、裏風牙からの連係でダメージを与えていく。相手に的を絞らせるな！

Text ゲンちゃん

COMMAND LIST

	技名	コマンド
投げ	断絶腿	近距離で←or→+CorD
特殊技	砕顎	→+A
	無乱蹴り	→+B
必殺技	霞牙	↓↘→+AorC
	突牙	霞牙中→→+AorC
	風牙	↓↙←+BorD
	孔牙	風牙中A
	旋牙	風牙中B
	弓牙	風牙中C
	滑牙	風牙中D
	裏風牙	↓↙←+AorC
	瞬牙	裏風牙中A
	応牙	裏風牙中B
	無牙	裏風牙中C
	朧牙	裏風牙中D
超必殺技	零牙	↓↘→↓↘→+AorC
	龍牙	↓↘→↓↘→+BorD
リーダー	天龍烈牙	→↓↘+E（3回連続入力可）

技解説

牙刀の小ジャンプは軌道が低く、比較的見切られにくい。ジャンプDでガードを崩したときは、近距離立ちA×2↓震牙→突牙へとつなげよう。

霞牙／弱は弱攻撃から、強は強攻撃から連続ヒット。ヒット時のみ追加技の突牙へ。

風牙／地面を踏み付け、ジャンプする。ここから孔牙、旋牙、弓牙、滑牙の四つの追加必殺技へと派生できる。

孔牙／空中から衝撃波を飛ばし、地面に打ち付ける。低空で出せばガードされても有利。

旋牙／ヒット時に、相手のやられ判定を残したまま吹き飛ばす跳び蹴り。しゃがんだ相手には当たらないので注意。

弓牙／空中から急下降して蹴りを放つ中段攻撃。

滑牙／ジャンプ後着地してスライディングキック。スーパーキャンセルに対応。

裏風牙／性能は風牙と全く同じだが、派生できる技が異なる。ここからは、瞬牙、応牙、無牙、朧牙へ派生可能。

瞬牙／前方へ高速移動。移動中はジャンプ攻撃を出せる。

無牙／地上の相手をつかめる投げ。ガード崩しに使おう。

龍牙／強は発生が遅いものの、無敵時間が非常に長い。割り込みや起き上がりに使おう。

天龍烈牙／無敵時間は発生直前に切れるが、弱攻撃から連続ヒット。ドリームキャンセル版は性能が変化し、空中の相手をロックして攻撃する。

弱裏風牙にも判定があり、風牙との見分けが付かない。ここからガードを崩す。

中段の→+Aはヒット後有利。ノーキャンセルで弱零牙へつなげられるぞ。

変更点をしっかり押さえよう

通常技では、近距離立ちDがキャンセル可能になったのが大きい。跳び込みから出して弱ポセイドンウェイブにつなぐなど、連続技に使える。

ジャンプ攻撃はジャンプCの持続時間が減少したほか、どれもキャンセル不可能に。もともとイカロスクラッシュが連続技にならなかったので、これは特に問題無いだろう。

新たに加わったEは、地上&空中ともにDボタンと同じグラフィックのため少々残念。ただ、地上版はリーチに優れるので使いやすい。

次は必殺技について。

オリンポスオーバー／空中でも出せるようになった。地上、空中ともに2段技になっていて、空中版の方が硬直は長め。弱ならガードされてもそれほどスキが無く、空中版はジャンプの軌道変更に使える。

ポセイドンウェイブ／主に弱で使うが、リーチが伸びて当てやすくなった。クイックシフトを使えば、高い位置なら追撃可能な点も見逃せない。

アクティブテュポーン／しゃがんだ相手を投げられるようになったので、通常技キャンセルでたまに使うと効果的。強攻撃キャンセルで弱を狙う場合は遅めキャンセルで。

グリフォンマスク

パッと見ると変更点は少なそうに見えるグリフォンだが、細かい強化点が多くて目が離せない。

Text MVP

COMMAND LIST

	技名	コマンド
投げ	グリフォンタワー	近距離で←or→+CorD
特殊技	グリドロスーパーキック	↘+D
	上段避け攻撃	↘+C
必殺技	オリンポスオーバー	↓↙←+BorD（空中可）
	ポセイドンウェイブ	←↓↙+AorC
	ヘラクレスルー	近距離で←↙↓↘→+B
	ジャスティスハリケーン	近距離で→↘↓↙←+AorC
	イカロスクラッシュ	空中↓↘→+A
	アクティブテュポーン	→↓↘+AorC
超必殺技	ビッグフォールグリフォン	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	ダイダロスアタック	↓↘→↓↘→+BorD
リーダー	ビッグフォールグリフォン	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+E

近距離立ちDにキャンセルがかかるようになり、連続技が大幅に強化されている。

アクティブテュポーンはしゃがんだ相手も投げられるように。一転、使い道ができた！

ラルフ・ジョーンズ

うれしい変更点が多いラルフ。強化されたギャラクティカファントムを、連続技で決めていこう！

COMMAND LIST

	技名	コマンド
投げ	ダイナマイトハッドバット	近距離で←or→+CorD
必殺技	ガトリングアタック	←ため→+AorC
	急降下爆弾パンチ（地上）	↓ため↑+AorC
	急降下爆弾パンチ（空中）	空中↓↘→+AorC
	バルカンパンチ	AorC連打
	低空ラルフキック	→↘↓↙←+B
	ラルフキック	→↘↓↙←+D
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	近距離で←↙↓↘→+BorD
	アンブロック	→↓↘+AorC
超必殺技	バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AorC
	馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→+BorD
リーダー	ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+E

主な変更点

これといった新技は見られないものの、通常技、必殺技などにいくつかの変更点がある。順を追って説明していこう。

まず、遠距離強攻撃が注目で、全体的に発生が早くなった。遠距離立ちCはリーチが長く、けん制に使いやすかったが、さらに気軽に出せるようになった。中間距離での主力になることは間違い無い。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー／弱と強で性能が異なる。弱で出した場合はコマンド成立後すぐにつかみ、連続技やダッシュなどから使っていける。強で出した場合は投げ発生が遅くなり、すぐにはつかみ判定が出ない。連続技などにはできないが、代わりにガードポイントが付加される。相手の突進技などに、ガードポイントを合わせて投げるのが有効だ。

急降下爆弾パンチ／最後の1発にダウンした相手への追い打ち判定がある。ダメージが高めなので狙っていきたい。相変わらず無敵時間は無いので、対空として使う場合は相打ちを覚悟しなければならないことは頭に入れておこう。

ギャラクティカファントム／今作で目覚しい成長を遂げたリーダー超必殺技。単発で出した場合は今までと変わらない。発生が非常に遅く、比較的簡単に避けられてしまう。しかし、スーパーキャンセルなどで出すことにより、発生が非常に早い技へと変化。ガトリングアタックなどから連続ヒットし、強力な連続技になるぞ！　ただし、この場合はガードは可能になるので注意。

ついにギャラクティカファントムに光が差した。連続技で相手を悶絶させろ！

ゲー事典XI

牙刀補足：応牙は相手の攻撃を受け止めて反撃する当て身技。朧牙は滑牙のようなモーションから後方に下がっていく技だ。
グリフォン補足：戦術には全く影響しないが、ジャスティスハリケーンの回転速度が上がっているぞ。
ラルフ連続技：ジャンプC→近距離立ちC→弱スーパーアルゼンチンバックブリーカー　しゃがみA×2→ガトリングアタック

クラーク・スティル

今年のクラークは投げだけじゃない！　新必殺技のスペシャルガトリングアタックを相手にたたき込め！

COMMAND LIST

[illegible]	投げっぱなしジャーマン	近距離で←or→＋CorD
	デスレイクドライブ	空中・近距離で↑以外＋C
特殊技	ストンピング	→＋B
必殺技	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	近距離で←↙↓↘→＋BorD
	ナパームストレッチ	→↓↘＋AorC
	フランケンシュタイナー	近距離で→↓↘＋BorD
	シャイニングウィザード	相手しゃがみ→↘↓↙←＋AorC
	マウントタックル	←↙↓↘→＋AorC①
	ローリングクレイドル	①中↓↓＋BorD
	クラークリフト	①中↓↓＋A
	リバースDDT	①中↓↓＋C
	フラッシングエルボー	コマンド投げ中↓↘→＋AorC
超必殺技	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
	ランニングスリー	←↙↓↘→←↙↓↘→＋BorD
	スペシャルガトリングアタック	↓↙←↓↙←＋BorD
リーダー	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←＋E

新技・変更点

今までは使いどころがかなり難しかったふっ飛ばし攻撃(E)だが、今作で発生が非常に早くなったため、置いておく感じのけん制、対空として機能するようになった。

しゃがみCは、特殊技以外でキャンセル可能になり、攻めのバリエーションが増えた。うれしい変更点といえる。

フランケンシュタイナー／特にこれといった大きな変更点は無く、無敵時間も健在。今作でも対空や暴れつぶしとしての活躍が期待できるぞ。

ナパームストレッチ／モーションがやや変更。AとCで性能に違いがあり、Aはほぼ自分の真上に飛ぶようになった。Cは今まで通りの軌道。

マウントタックル／近距離立ちC↓＋→Bからなどの連続技として重宝する。また、Aで出した場合の移動距離が短くなった。フェイントや相手との距離を調節するためなど、状況に応じて使い分けていくことができそうだ。

スペシャルガトリングアタック／今回の最大注目点といえるのが、この超必殺技が追加されたことだろう。何とこの技は打撃技。発生がかなり早いので、主に近距離立ちCの1段目や、しゃがみAからの連続技として使っていくことになりそうだ。さらに、スペシャルガトリングアタックはドリームキャンセル対応技なので、リーダー超必殺技のウルトラアルゼンチンバックブリーカーにつなぐことができる。非常に威力の高い投げ技なので、連続技以外の場面でも積極的に狙っていきたい。

新必殺技のスペシャルガトリングアタック。もう投げだけとはいわせない！

ウィップ

大きな変更点は無いので、今までに触ったことのあるプレイヤーならば問題無く使えるだろう。

Text 極限堂

COMMAND LIST

[illegible]	ツェット	近距離で←or→＋CorD
特殊技	ウィップショット	→＋A（3回連続入力可）
[illegible]	ブーメラン・ショット“コード:SC”	←↙↓↘→＋AorC
	フック・ショット“コード:風”	空中↓↙←＋AorC
	ストリングス・ショット・タイプA “コード:優越”	→↘↓↙←＋A①
	ストリングス・ショット・タイプB “コード:力”	→↘↓↙←＋B②
	ストリングス・ショット・タイプC “コード:勝利”	→↘↓↙←＋C③
	ストリングス・ショット・タイプD “コード:アメ”	①②③ホールド中D
	デザートイーグル	←↓↙＋AorC（同一ボタンのみ追加入力可）
超必殺技	ソニックスローター“コード:DP”	↓↙←↙↓↘→＋AorC
	レッドウィップ・ジェノサイド	↓↘→↓↘→＋AorC
リーダー	ソニックスローター“コード:KW”	↓↙←↙↓↘→＋E

通常技ではしゃがみCの発生が早くなったので、接近戦での暴れに使いやすくなった。

特殊技の→＋Aは3回までの連続入力に変わったが、3段目からキャンセルで必殺技を出すことができ、状況次第ではブーメラン・ショットが連続ヒットするように。

ブーメラン・ショット／弱攻撃からでもつながるので連続技に使えるが、間合いが離れると空振りしやすいので、弱攻撃を刻み過ぎないように気を付けて使おう。

フック・ショット／画面端に追い詰められて逃げたいときなどに使うといい。

ストリングス・ショット・タイプA／ムチを前方に伸ばす必殺技で、中段攻撃だ。

ストリングス・ショット・タイプB／こちらは立ち／しゃがみガードとも可能だが、ヒットした場合に、相手を引き寄せる性質がある。その後は追撃を決められる。

ストリングス・ショット・タイプC／この技はムチによる下段攻撃となっている。

デザートイーグル／ダウン追い打ちの効果があり、ストリングス・ショット・タイプAから決められるぞ。

ソニックスローター／弱攻撃からつながることを生かして連続技に使おう。リーダー超必殺技版は無敵時間があるので、対空技として活用できる。

レッドウィップ・ジェノサイド／ウィップ待望の新超必殺技で、主に強攻撃からの連続技に使っていく。

無敵技を持たないウィップにとって、リーダー超必殺技の恩恵は大きい。

ムチを振り回しながら突進していくという、見た目が面白い新超必殺技だ。

麻宮アテナ

空中サイキックテレポートの追加により、さらに相手をほんろうしやすくなったぞ。

Text キャベツ

COMMAND LIST

[illegible]	サイキックスルー	近距離で←or→＋CorD
	サイキックシュート	空中・近距離で↑以外＋CorD
[illegible]	連環腿	→＋B
	フェニックスボム	空中↓＋B
[illegible]	サイコボールアタック	↓↙←＋AorC
	サイコソード	→↓↘＋AorC（空中可）
	サイコリフレクター	↓↙←＋B
	サイキックテレポート	↓↘→＋BorD（空中可）
	フェニックスアロー	空中↓↙←＋BorD
	スーパーサイキックスルー	近距離で←↙↓↘→＋AorC
超必殺技	シャイニングクリスタルビット	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC（空中可）①
	クリスタルシュート	①中↓↙←＋AorC
	フェニックスファングアロー	空中↓↙←↓↙←＋BorD
リーダー	スーパーフェニックスインフィニティー	↓↘→↓↘→＋E（空中可）

サイコボールアタック／飛び道具。弱は弾速が遅いが、強はかなり速くなっている。そのため、中間距離で出しても反応されづらく、使いやすい。

サイコリフレクター／相手の飛び道具を跳ね返す性能を持つ。今作では相手の飛び道具と全く同じダメージを与えるようになったので、利用価値が上がったぞ。

サイキックテレポート／地上版は前作と同じだが、今作では何と空中版が追加された。空中版は着地に若干スキがあるが、このスキは必殺技でキャンセルすることが可能だ。

スーパーサイキックスルー／相手を浮かした後、追撃可能なコマンド投げ。つかみ判定の発生が遅い上に、投げ間合いが非常に狭いため、少々使いづらい。しかし、決めた後のリターンが大きいため、空中サイキックテレポートの着地に狙ったりと、出しどころを工夫して狙っていきたい。

スーパーフェニックスインフィニティー／翼の形のオーラをまとい、画面外まで一気に上昇した後、相手に向かって下降しながら突進していく。攻撃判定の発生が非常に早いため、弱攻撃からでも連続ヒットする。ちなみに下降時の突進はガード不能なので、知らない相手なら一度はおいしい思いができるだろう。

出し方によっては、ガード方向を惑わせられる。さらに打撃と投げで二択を迫れ！

見よ、この神々しいオーラを！　ちなみに空中でも出すことができるぞ。

ゲー事典XI

クラーク連続技：ジャンプA→近距離立ちC（1段目）→→＋B→マウントタックル→各種追加技
ウィップ連続技：めくりジャンプC→近距離立ちB→しゃがみB→ブーメラン・ショットorソニックスローター
アテナ連続技：（画面端限定）しゃがみC→→＋B→強フェニックスアロー→SCシャイニングクリスタルビット→DCスーパーフェニックスインフィニティー

椎拳崇

高性能な通常技に加え、歴代の必殺技を装備した拳崇。連続技も狙いやすくなり、強化は完璧か？

Text:極限堂

COMMAND LIST

	技名	コマンド
投げ	巴投げ	近距離で←or→+CorD
特殊技	虎僕手	→+A
	後旋腿	→+B
必殺技	超球弾	↓↙←+AorC
	穿弓腿	→↓↘+BorD
	龍連牙　地龍	←↙↓↘→+B
	龍連牙　天龍	←↙↓↘→+D
	龍顎砕	←↓↙+BorD
	龍爪撃	空中↓↙←+AorC
	前疾歩	↓↘→+AorC
	龍連打	近距離で→↓↘+AorC
超必殺技	神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
	神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
	仙氣発剄	↓↘→↓↘→+AorC
リーダー	醒眼来龍	↓↙←↙↓↘→+E

近距離立ちCの発生が早くなったため、ジャンプ攻撃からのつなぎがかなり簡単になっている。跳び込みからの連続技が狙いやすくなったぞ。

→+Aは両手を突き出す中段技で、キャンセル版のみキャンセルがかかる。リーチが短いので、接近して狙おう。

超球弾／弱は弾速が遅いので、球をダッシュで追って攻め込むのに使える。強は出が早く弾のスピードも速いが、スキが弱よりも大きい。

龍顎砕／無敵時間のある強を対空技として使っていこう。悪くても相打ちは取れる。

前疾歩／弱は弱攻撃から連続ヒットし画面3分の1ほど進む。先端をガードさせても若干不利だ。強は画面2分の1ほど進み、強攻撃からでも連続ヒットしないが、先端をガードさせれば有利になれる。

龍連打／技後に相手を浮かせるので、龍連牙 天龍などで追撃しよう。ゲームのシステム上、打撃投げに空振りモーションが付いた点には注意。

龍爪撃／弱は発生が早く落下角度が鋭く、強はその逆となっている。強がヒットすると、その後しゃがみAが連続ヒットするほど有利。さらなるダメージUPを見込めるぞ。

仙氣発剄／グラフィックがかなりハデになって帰ってきた仙氣発剄は、ガード崩しに使っていける。間合いは狭いので、十分に接近して出そう。

醒眼来龍／飛び道具を放ち、それが相手に当たると一定時間攻撃力が上がるという変わった性質のリーダー超必殺技だ。飛び道具の発生が遅く、強攻撃からでも連続技にならないので、ドリームキャンセルを使って当てていこう。

使い勝手のいい強龍爪撃を、垂直ジャンプや後方ジャンプから出していこう。

ヴァネッサ

移動系の技を豊富に持っているため、相手にまとわり付いて逃がさない立ち回りが強力だ。

Text:キャベツ

COMMAND LIST

	技名	コマンド
投げ	ダイナマイトパンチャー	近距離で←or→+CorD
特殊技	ワンツーパンチャー	→+A
	スライディングパンチャー	↘+B
必殺技	フォビドゥン　イーグル	→↓↘+AorC
	マシンガンパンチャー	←↙↓↘→+AorC（連打）
	ダッシュパンチャー	←ため→+AorC
	パンチャービジョン（前方）	↓↘→+BorD①
	パンチャービジョン（後方）	↓↙←+BorD②
	パンチャーアッパー	①中→+AorC
	パンチャーストレート	②中→+AorC
	パンチャーウィービング	①②中←+AorC③
	パンチャーウィービング	↓↙←+AorC③
	ダッシュパンチャー	③中→+AorC
	パリングパンチャー	③中←+AorC
	パンチャービジョン（前方）	③中→+BorD
	パンチャービジョン（後方）	③中←+BorD
超必殺技	クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→+AorC
	チャンピオンパンチャー	近距離で↓↘→↓↘→+AorC
リーダー	マックスパンチャー	↓↘→↓↘→+E
	パンチャーフィニッシュ	↓↘→↓↘→+CE同時押し

ダッシュパンチャー／姿勢を低くしたまま高速で近付き、アッパーカットを出す。ヒットして浮いたところには追撃が可能だ。追撃にはチャンピオンパンチャーが最大ダメージだが、ダッシュから決めるのが困難なため、弱パンチャービジョンを利用しよう。

パンチャーウィービング／その場でウィービングする技。強攻撃にキャンセルしてスキを減らし、攻めの起点にしていこう。パンチャービジョンも交ぜて使うと効果的だ。

パンチャーアッパー／2段目に必殺技でキャンセルが可能。パンチャーウィービングでスキを減らしたり、パンチャービジョンで近付くなどが主な使い道だ。また、ヒット後はダッシュパンチャー同様、追撃可能となっている。

パンチャーストレート／2段目が強制ガードクラッシュとなる。マックスパンチャー発動中なら2段目を必殺技でキャンセルすることができるため、問答無用でガードを崩すことができるぞ。

マックスパンチャー／その場で発動モーションを取り、ヴァネッサが点滅する。発動後は一定時間「どこキャン可能状態（必殺技↓必殺技などが出せる）」になる。発動後のスキが小さいため、強攻撃にキャンセルをかけて出し、そのまま連続技を決められる。

パンチャーフィニッシュ／ドリームキャンセル専用必殺技。クレイジーパンチャーとチャンピオンパンチャーでそれぞれ動作が違う。クレイジーパンチャーからは相手の裏に周り乱舞を決める。チャンピオンパンチャーからは多段のストレートパンチを繰り出す。

パンチャーフイニッシュは、チャンピオンパンチャーの方が大幅に威力が高いぞ！

ブルー・マリー

連続技のバリエーションは少ないが、鋭い小ジャンプ跳び込みからダメージの高い連続技をねらえ！

Text:ケンちゃん

COMMAND LIST

	技名	コマンド
投げ	ヘッドスロー	近距離で←or→+CorD
特殊技	ハンマーアーチ	→+A
	ダブルローリング	→+B
必殺技	スピンフォール	↓↘→+AorC①
	M・スパイダー	①ヒット中↓↘→+AorC
	ストレートスライサー	←ため→+BorD②
	クラブクラッチ	②ヒット中↓↘→+BorD
	バーチカルアロー	→↓↘+BorD③
	M・スナッチャー	③ヒット中→↓↘+BorD
	M・リバースフェイスロック	→↘↓↙←+B
	M・ヘッドバスター	→↘↓↙←+D
	リアルカウンター	↓↙←+AorC④
	バックドロップ・リアル	④動作中↓↘→+AorC
超必殺技	M・スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←+AorC
	M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→+BorD
リーダー	M・タイフーン	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+E

技解説

地上戦は遠距離立ちBでのけん制が基本。小ジャンプから跳び込む際には持続の長いジャンプBを早出しし、近距離立ちCへとつなげよう。

ストレートスライサー／→+Bからの連続技や遠距離からの奇襲にしよう。奇襲に使用したときは、ヒット確認してからスーパーキャンセルして超必殺技につなげたい。

M・リバースフェイスロック／コマンド入力と同時に判定が出る当て身で、飛び道具と下段以外の技を受け止められる。下段技を当て身できるM・ヘッドバスターとともに、割り込み、対空に活用しよう。

リアルカウンター／強版のみ打撃無敵を持つ避け動作。追加コマンドで発生するバックドロップ・リアルは、つかむまで無敵時間がある。

M・スプラッシュローズ／強攻撃やストレートスライサースーパーキャンセルから連続技に組み込みたい、乱舞系超必殺技。無敵時間はあるが、攻撃発生直前に切れてしまう。

M・ダイナマイトスウィング／リーチが長く無敵時間が長い強を主に使用する。しゃがみB×2からの連続技に使ったり、対空として活用しよう。

M・タイフーン／コマンド入力完成と同時につかみ判定が発生する、コマンド投げのリーダー超必殺技。非常に性能が高く、連続技、割り込み、ガード崩しに役立つ。

M・タイフーンは単発でこのダメージ。発生が早く、狙う機会は多いぞ。

強M・ダイナマイトスウィングは発生後まで無敵があるため、対空に役立つ。

ゲー事典XI
拳崇連続技：強龍爪撃→しゃがみA→神龍凄煌裂脚
ヴァネッサ連続技：ジャンプA→しゃがみC→弱ダッシュパンチャー→チャンピオンパンチャー→DCパンチャーフィニッシュ
マリー補足：近距離立ちCヒット時は、→+B→ストレートスライサー→クラブクラッチとつなげるのが基本だ。

ラモン

技が非常に豊富で、すべてを覚えるのは大変だが、使いこなせば大きな戦力となってくれるだろう。

Text：蠶記

COMMAND LIST

	技名	コマンド
投げ	アームホイップ	近距離で←or→+CorD
特殊技	三角飛び	ジャンプ中壁際で←
	ヘッドバット	→+A
	低空ドロップキック	↘+B
必殺技	ローリングソバット	→↓↘+BorD①
	フライングボディアタック	①中→↓↘+BorD②
	引き起こし	②中↓↓+AorC
	フェイントステップ	↓↙←+AorC
	タイガーネックチャンスリー	近距離で←↙↓↘→+AorC
	サマーソルト	←↙↓↘→+BorD③
	ロープ振り	近距離で←↙↓↘→+E
	フェイントダッシュ	③走り中E
	タイガーロード	↓↙←+BorD④
	クロスチョップ	④壁張り付き中↓↘→+BorD
	フライングボディアタック	④壁張り付き中↓↘→+AorC
	ブファドーラ	④壁張り付き中↓↙←+AorC
	フェイントダッシュ	④中E
超必殺技	タイガースピン	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン	↓↘→↘↓↙←+BorD
	サベージファイヤーキャット	④壁張り付き中↓↙←↙↓↘→+E
リーダー	タイガーコンビネーション	→↘↓↙←→↘↓↙←+E⑤
	フライングメイヤー	⑤1発目中↓↘→+E⑥
	アームホイップ	⑥中↓↙←+E⑦
	タイガースピン	⑦中←↙↓↘→+E

新技・変更点

ヘッドバット／名前の通り、頭突きをたたき込む。発生は遅めだが中段攻撃で、ヒット後は追加入力で引き起こしにつなげることが可能だ。

引き起こし／ヘッドバット、フライングボディアタックからの派生技で、ダウンしている相手を起こして攻撃する。今までは、スーパーキャンセルしかかけることができなかった。今作では弱フェイントステップ、タイガーロードでもキャンセル可能になり、ゲージが無くても追撃ができるようになった。

ロープ振り／相手を自分と逆方向に投げる技。通常技からキャンセルでつなぐことはできず、単発で使っていくことになる。投げた後は相手が画面端にぶつかり、自分の方向に跳ね返ってくる。途中でダウンしてしまうため、その前に連続技を決めよう。画面端に追い詰めているときなどは連続技を決めにくくなるので、画面中央で使っていきたい。

タイガーロード／後方にダッシュして画面端に張り付く技で、そこから多彩な派生技に移行できる。何も出さない場合は、三角飛びになるので覚えておくといいだろう。派生技で注目なのが、フライングボディアタック。前作ではガード不能技だったが投げ技に変更。空中、前後転中の相手も投げるので、非常に強力だ。

タイガーコンビネーション／コマンド成立直後につかむ投げのリーダー超必殺技。3段階に派生できる。派生させれば威力がアップする。見た目がいいのでぜひ決めたい！

タイガーコンビネーションからの派生。三段階まできっちり決めよう。

まりん

スズメバチがパワーダウンし、戦法が大きく変化しそうなまりん。新まりんの実力やいかに……？

Text：キャベツ

COMMAND LIST

	技名	コマンド
投げ	まりんろけっと	近距離で←or→+CorD
特殊技	ベニサソリ	→+B
必殺技	スズメバチ（地上）	↓↘→+AorC
	スズメバチ（対空）	↓↘→+AorC
	スズメバチ（空中）	空中でレバーいずれか+AC同時押し
	スズメバチ（方向転換）	空中でレバーいずれか+AC同時押し
	オニグモ	↓↙←+AorC
	ドクサソリ	↓↘→+BorD
超必殺技	カゲロウ	↓↘→↓↘→+BorD
	ジョオウバチ	空中↓↘→↓↘→+AorC
リーダー	ミヅチ	↓↘→↓↘→+E

まりん自体に大きな変更点は見られないが、スズメバチのパワーダウンやジャンプ高度の低下が痛い変更点だろう。前作ではこの技一つで相手に触れさせない戦法が強かったのだが、今作はこちらから攻めないと勝機は無さそうだ。

スズメバチ（地上）／最初に触れた通り今作のスズメバチは、方向転換が一度しかできなくなった上に、方向転換時の動作と技後の硬直が非常に長いという大きなパワーダウンが見られる。スズメバチ（空中）も同様だ。さらに、スズメバチ（対空）後は方向転換ができなくなっている。

オニグモ／弱と強で設置場所が違う。一度オニグモを設置すると、消えるまで次のオニグモを出すことができない。

ジョオウバチ／攻撃発生が早く、無敵時間がある。相手の技のスキに刺し込んだり、対空技に使ったりと、狙うチャンスは多い。ジャンプ中は、常にコマンドを入力して、出す準備をしておこう。

ミヅチ／中段判定なのだが、攻撃する前に画面が暗転するため、簡単にガードされてしまう。ただし、性能的には攻撃発生が早く、無敵時間が攻撃判定が発生するまであるので、相手の攻撃とかち合っても最低相打ちを取れる。相打ち時は追撃が可能だぞ。

スズメバチを空中で終わらせるのはマズイ。常に着地するように出そう。

最低でも相打ちが狙えるミヅチ。むしろ相打ちの方がおいしい……？

K'

キャンセルが可能な地上Eが加わったことで、地上戦がパワーアップしたのがうれしい変更点だ。

Text：極限堂

COMMAND LIST

	技名	コマンド
投げ	スパイクライド	近距離で←or→+CorD
特殊技	ワンインチ	→+A
	ニーアサルト	↘+D
	スナイパーサイド	→+B
必殺技	アイントリガー	↓↘→+AorC①
	セカンドシュート	①中→+B
	セカンドシェル	①中→+D
	ブラックアウト	①中←+BorD
	ナロウスパイク	①中↓↙←+BorD
	クロウバイツ	→↓↘+AorC
	追加攻撃	強クロウバイツ中→+BorD
	ミニッツスパイク	↓↙←+BorD②（空中可）
	ナロウスパイク	地上②中↓↙←+BorD
	ブラックアウト	↓↘→+BorD
	エアトリガー	空中↓↘→+BorD
超必殺技	ヘブンズドライブ	↓↘→↓↘→+BorD
	ヒートドライブ	↓↘→↓↘→+AorC
リーダー	チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←+E

通常技では、地上Eが前方に蹴りを放つモーションに変更された。キャンセルがかかるので使い勝手がいい。

特殊技は↘+Dがダウンを奪える中段攻撃。単発で出してもキャンセルがかかり、空中ミニッツスパイクが連続ヒットするので、ガード崩しに役立つ。→+Bは横方向に蹴りを放つ新特殊技だ。強攻撃から連続ヒットするので、連続技のつなぎに使おう。

アイントリガー／弱は弱攻撃、強は強攻撃からつながる。

セカンドシュート／弱アイントリガーから派生させた場合は弾速が速く、強アイントリガーから派生させた場合はその逆となっている。

ミニッツスパイク／強の移動距離が1画面ほど進むように伸びたが、弱強ともにしゃがみ状態の相手には当たらなくなってしまった。

ナロウスパイク／足先から滑り込むスライディング攻撃で、先端をガードさせれば有利になる。積極的に使っていこう。

クロウバイツ／無敵時間のある強を、対空や割り込みに使う。→+B or Dで出せる追加攻撃を弱の空中ミニッツスパイクでキャンセルして、ダメージアップできるぞ。

エアトリガー／技を放った後に、反動で空中に跳ね上がる動作が無くなったので、着地までのスキが減ったぞ。また、弱を当てると強制ダウンを奪えるようになった。

ヒートドライブ／弱攻撃から連続ヒットするほど発生が早くなった。威力がヘブンズドライブより高いので、連続技にはこちらを使おう。

チェーンドライブ／強攻撃からの連続技に使える。

↘+D→弱エアトリガーと出しておけば、ガードされてもスキが無いので強力！

ゲー事典XI

ラモン連続技：近距離立ちC→強フェイントステップ→しゃがみC→↘+B→弱フェイントステップorエル・ディアブロ・アマリロ・ラモン
まりん連続技：しゃがみB→しゃがみA→弱スズメバチ（地上）→SCジョオウバチ
K'連続技：ジャンプD→しゃがみB→しゃがみA→｛弱アイントリガー→セカンドシュート｝orヒートドライブ

マキシマ

今年も一撃の破壊力は健在！ リーダー超必殺技の決める機会が増え、ロマンあふれるキャラに！

COMMAND LIST

分類	技名	コマンド
投げ	ダイナマイトドロップ	近距離で←or→+CorD
特殊技	モンゴリアン	→+A
	M9型 マキシマ・ミサイル(試作)	↘+C
	フライングショルダー	空中で↓要素+A
必殺技	M4型 ベイパーキャノン	↓↙←+AorC
	M19型 ブリッツキャノン	→↓↘+BorD
	SYSTEM1・2:マキシマ・スクランブル	↓↘→+AorC①
	ダブルボンバー	①中↓↘→+AorC②
	ブルドッグプレス	②中←↙↓↘→+AorC
	SYSTEM3:マキシマ・リフト	→↘↓↙←+BorD③
	セントーンプレス	③中←or→+BorD
	M11型 デンジャラスアーチ	近距離で←↙↓↘→+BorD
超必殺技	マキシマ・リベンジャー	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	バンカーバスター	↓↘→↓↘→+BorD
リーダー	MX-IIb ファイナルキャノン	→↘↓↙←→+E

使いどころの難しさゆえ、多くのマキシマ使いを悩ませてきた遠距離立ちDだが、モーションが大幅変更。天高く蹴りを繰り出すぞ。発生が早くスキが小さいため、先出しの対空のような使い方が可能。素晴らしい強化点といえる。近距離立ちDも同じモーションで、キャンセル可能だ。

M4型ベイパーキャノン／リーチが長いこん身のストレートを放つ技で、今作でも主力技の一つに数えられる。さらにコマンド完成後、A or Cを押しっぱなしにすることで動作を中断するフェイントに移行するようになった。近距離立ちC↓+→+Aなどからフェイントを出した場合、相手と密着する形になるので投げ技を狙いたい。単純だが、打撃と投げの二択も強力。

SYSTEM1・2：マキシマ・スクランブル／弱攻撃からの連続技に欠かせない打撃技。追加入力でダブルボンバー→ブルドッグプレスにつなぐことができる。ダブルボンバーからスーパーキャンセル可能なので、ゲージに余裕があれば各種超必殺技につなぎ、ダメージアップを図りたい。

MX-IIbファイナルキャノン／腕からレーザーを放出するリーダー超必殺技。ボタンを押しっぱなしにすることにより、発射タイミングをずらすことができる。近距離立ちC↓+→+Aなどから連続ヒットするぞ。相手がしゃがんでいると腕を出す部分しかヒットせず、レーザーは当たらないが、ロマンあふれる技なので決めていきたい。

ついに連続技に組み込めるようになったリーダー超必殺技……決めるしかない！

クーラ・ダイアモンド

遠距離立ちBと弱レイ・スピンで横から押そう。細かい変更でいい感じに仕上がっているぞ。

COMMAND LIST

分類	技名	コマンド
投げ	アイスコフィン	近距離で←or→+CorD
特殊技	ワンインチ	→+A
	スライダーシュート	↘+B
	クリティカルアイス	↘+C
必殺技	ダイアモンドブレス	↓↘→+AorC
	クロウバイツ	→↓↘+AorC
	カウンターシェル	↓↙←+AorC
	レイ・スピン	↓↙←+BorD
	レイ・スピン(スタンド)	レイ・スピン中→+B
	レイ・スピン(シット)	レイ・スピン中→+D
	ダイアモンドシュート	空中↓↘→+BorD
超必殺技	ダイアモンドエッジ	↓↘→↓↘→+AorC
	MAXダイアモンドエッジ	↓↘→↓↘→+E
リーダー	フリーズエクスキューション	↓↙←↓↙←+E

ジャンプCの氷(攻撃判定)が大きくなり、後方中ジャンプCなどで出した際の中段攻撃がやりやすくなっている。

クロウバイツ／強が3ヒット技になり、受け身を取れない性質になったので、しゃがみB×2↓遠距離立ちBの連続技で使いやすくなった。

カウンターシェル／跳ね返した飛び道具が、普通の飛び道具と相殺するようになった。

レイ・スピン／弱の出かかり無敵はそのままなので安心だ。先端を当てるように出していき、ヒット時には後述の派生技であるレイ・スピン(シット)を出していこう。

レイ・スピン(スタンド)／飛び道具を出すのが遅くなったので、レイ・スピンがめり込んでしまった時のフォローに使いにくくなっている。

レイ・スピン(シット)／ヒットした相手に追撃できる性能は変わっていないが、本作ではダイアモンドエッジも決まるようになっているぞ。

ダイアモンドシュート／弱は斜め下に、強は真横に氷の結晶を飛ばす空中飛び道具技だ。ヒットした相手はやられ判定を残しながらふっ飛ぶが、追撃ができる状況は少ない。技後はクーラが出した場所からほぼ真下に降りるので、飛び道具を読まれて前転されないように注意して出そう。

ダイアモンドエッジ／ノーマル版は氷柱を一つ、MAX版はパワーストックを二つ消費して氷柱を三つ出す。当然MAX版の方が高威力だ。

フリーズエクスキュージョン／ダイアナが突進してヒットすると追撃を行なうが、ガードされた場合は何も起こらないようになった。

ダイアモンドシュートは、強を低空で出すのが比較的安全な使い道だ。

草薙 京

神塵が、コマンド成立後すぐつかむように！ さらに荒咬みからの派生が増えて、戦略の幅が広がったぞ。

Text キャベツ

COMMAND LIST

分類	技名	コマンド
投げ	一刹背負い投げ	近距離で←or→+CorD
特殊技	外式・轟斧 陽	→+B
	八拾八式	↘+D
	外式・奈落落とし	空中↓+C
必殺技	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
	七拾五式・改	↓↘→+B・BorD・D
	R・E・D Kick	←↓↙+BorD
	百拾四式・荒咬み	↓↘→+A
	百弐拾八式・九傷	荒咬み中↓↘→+AorC
	四百弐拾七式・轢鉄	荒咬み中→↘↓↙←+BorD
	百弐拾七式・八錆	荒咬み中→↘↓↙←+AorC①
	百弐拾七式・八錆	九傷中AorC
	百弐拾五式・七瀬	九傷中BorD
	四百弐拾七式・轢鉄	九傷中→↘↓↙←+BorD
	外式・砌穿ち	八錆①中AorC
	外式・轟斧 陽	八錆①中B
	八拾八式	八錆①中D
	百拾五式・毒咬み	↓↘→+C
	四百壱式・罪詠み	毒咬み中→↘↓↙←+C
	四百弐式・罰詠み	罪詠み中→+C
	百式・鬼焼き	罰詠み中→↓↘+C
	百八式・闇払い	↓↙←+AorC
超必殺技	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
	百八拾弐式	↓↘→↓↘→+AorC
リーダー	伍百弐拾四式・神塵	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+E

技解説

奈落落とし／非常に高いめくり性能を持つ。ジャンプBやCと使い分ければ、ガードするのが困難になるだろう。

八拾八式／攻撃発生が早く、弱攻撃から連続ヒットする。その上1段目にキャンセルがかかるため、しゃがみB↓しゃがみAのヒット確認から出して、さらに毒咬み＋αまで決められるぞ。

鬼焼き／弱は下半身、強は上半身に無敵がある。主な使い道は強を使った対空だろう。ただし、引き付け過ぎると下方向に強いジャンプ攻撃に負けてしまうので、若干早めに出すことを意識しよう。

闇払い／地をはう飛び道具。技後の硬直があまりにも長い。最低でもガードさせないと、まず反撃を受けてしまう。

荒咬み／ガードポイントが付いているため、けん制技として重宝する。特筆すべき点は、荒咬みからの派生技が今までより豊富になったこと。特に九傷後の轢鉄は長い全身無敵がある。ガードされると反撃されてしまうが、ヒットさせた後の見返りは十分。九傷後に反撃を誘ったところに出す、などの使い方が有効だ。

七拾五式・改／弱は発生が早く、弱攻撃から連続ヒットする。強は弱に比べ発生は遅いが、ヒット後は追撃が可能となっている。ちなみに2段目は、レバーをニュートラルにしないと出せない。

神塵／コマンド成立直後につかめるようになったほか、ドリームキャンセル版なら空中の相手を拾える。リーダー超必殺技にふさわしい性能に。

つかみの早さによるガード崩しに、連続技にと使い道が多くなった神塵。

ゲー事典XI

マキシマ連続技：近距離立ちC→→+A→SYSTEM1・2：マキシマ・スクランブル→ダブルボンバー→ブルドッグプレスor SC各種超必殺技
クーラ連続技：ジャンプD→近距離立ちC（2段目）→弱レイ・スピン→レイ・スピン（シット）→強クロウバイツorダイアモンドエッジ
京連続技：（画面端限定）近距離立ちC→強七拾五式・改→荒咬み→轢鉄→強鬼焼き→SC百八拾二式→DC神塵

対空は……財華！

『KOF2003』において、抜群の対空性能を誇ったしゃがみC。今作では攻撃判定、発生速度ともパワーダウン。相打ちが多いため、けん制、対空に使いづらくなってしまった。

外式・轟斧 陰 死神／おなじみの中段攻撃。通常技からキャンセルして出した場合でも、中段攻撃のままになった。相手を崩しやすくなったが、その後はキャンセルして必殺技を出せないことに注意。

屑風／今まで通りの投げ技。投げ自体のダメージが無く、投げた後に連続技を狙うわけだが、ダッシュからの近距離立ちCや、しゃがみCなどは間に合わなくなった。遠距離立ちCから各種必殺技、超必殺技につないでいこう。

禁千弐百拾壱式・八稚女（以下、八稚女）／性能自体に大きな変化は見られない。単発で使う機会は少なく、連続技専用といってもいいだろう。

裏参百拾六式・財華（以下、財華）／八稚女からの派生技だった財華だが、単体の超必殺技として生まれ変わった。以前の財華の前半部分が無くなり、最後の火柱を上げる技に変更。発生が早いため対空として使っていけるが、残念ながら無敵時間が無いため、相手の跳び込みにはできるだけ早く反応して出したい。

三神技之弐／中段判定のリーダー超必殺技。しかし、攻撃発生がかなり遅くなってしまったので、通常時は連続技にはならない。単発で当てるのが難しいため、ドリームキャンセルを使い、八稚女からつなげていくのがいいだろう。

相手のぬるい跳び込みは容赦無く財華で迎撃！ 無敵時間が無いのが残念。

八神 庵

細かい変更はあるが、財華のおかげで対空面がパワーアップ。扱いやすいキャラに仕上がった！

Text 書記

COMMAND LIST

投げ	逆剥ぎ	近距離で←or→＋CorD
特殊技	外式・夢弾	→＋A・A
	外式・轟斧 陰 "死神"	→＋B
	外式・百合折り	空中←＋B
必殺技	百式・鬼焼き	→↓↘＋AorC
	百八式・闇払い	↓↘→＋AorC
	百弐拾七式・葵花	↓↙←＋AorC（3回連続入力可）
	屑風	近距離で→↘↓↙←→＋AorC
	弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←＋BorD
超必殺技	禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋AorC
	裏参百拾六式・財華	↓↘→↓↘→＋AorC
リーダー	三神技之弐	↓↘→↘↓↙←＋E

矢吹 真吾

とにかく銃研ぎがカギとなる。ガードを崩したときの見返りが大きいので、ドンドン狙おう。

COMMAND LIST

投げ	釟鉄	近距離で←or→＋CorD
特殊技	外式・轟斧 カッコだけ	→＋B
必殺技	百拾四式・荒咬み 未完成	↓↘→＋A
	百拾五式・毒咬み 未完成	↓↘→＋C
	百式・鬼焼き 未完成	→↓↘＋AorC
	弐百拾弐式・琴月 未完成	→↘↓↙←＋BorD
	真吾キック	←↙↓↘→＋BorD
	真吾キック・エアー	空中↓↘→＋BorD
	真吾謹製 オレ式・銃研ぎ	近距離で→↓↘＋BorD
	移動避け	↓↙←＋AorC
超必殺技	バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→＋AorC
	外式・駆け鳳燐	↓↘→↓↘→＋AorC
リーダー	真吾謹製 オレ式・朧火車	↓↘→↓↘→＋E

技解説

地上戦は遠距離立ちBによるけん制としゃがみCによる対空が基本。跳び込む際は、ジャンプBでめくりを狙おう。

荒咬み／弱攻撃から連続ヒット。ガードされても反撃されないので、けん制にも使える。

琴月／前方に突進攻撃。2段目は中段判定。主に強攻撃から連続技に組み込んでいこう。

真吾キック／前方に跳び蹴りを放つ。弱より強の方が移動距離が長く、スキが大きい。弱の先端を当てるように使う。

真吾キック・エアー／空中から真吾キックを繰り出す。バックステップから出せるので奇襲として役立つが、先端を当てないと反撃を受けやすい。

銃研ぎ／ヒット後に追撃可能な打撃投げ。ガード崩しに使うほか、近距離立ちB始動の連続技に組み込んでいける。

移動避け／前転で転がりながら移動する。移動中は無敵だが、終わり際にはスキがある。

鬼焼きに無敵時間は全く無い。対空で使う場合、早めに出さないとつぶされるぞ。

移動避けは打撃に対して長時間無敵を持つ。ただし、終わり際にはスキがある。

バーニングSHINGO／弱攻撃から連続ヒットするほど出の早い超必殺技。攻撃発生と同時に上半身にガードポイント&下半身に無敵があるので、切り返しにも使える。

駆け鳳燐／密着の強攻撃から連続ヒットする。ヒットさせると、やられ判定を残したまま相手を空中へふき飛ばす。

オレ式・朧火車／リーダー超必殺技で、最後の下降部分がガード不能。弱攻撃や銃研ぎから連続ヒットさせよう。

選択カラーが何と12色!? 極限堂&831（キャベツ）の『KOF』やろうぜ!!

極限堂（以下極） ちょっと聞いてよ！ このゲーム、カラーが12色もあるんだ！

831（以下8） すごい数だね。どうやって選ぶの？

極 まずA～Dで4色、E＋A～Dで4色、スタートボタン＋A～Dで4色の計12色！

8 それはスゴイね～。そういえば書記さんもカラーがうんぬん言ってたような……。まあ、選べる色が多いと、3キャラともカラーが統一できたりして楽しそうだね。

極 間違い無い！ 俺もカラー統一しちゃうぜ！

8 うんうん。ところで、話は変わるけど、KOFって新規参入者が少ないよね。

極 そうだね～。シリーズが長いせいもあって、途中からやろうって人があまり居ないのかな？ KOFとかいって超面白いから、とりあえず1プレイ試してほしいな。

8 確かに！ 闘劇もあるし、ほかのゲームやっている人にもKOF触ってもらいたいね。

極 闘劇といえば、次回こそは優勝します！

8 やる気満々（笑）。そういえば書記さんも次回はうんぬん言ってたような……。まあ、せいぜい頑張ってよ。

極 うぜー（笑）。

8 そもそも闘劇タイトルに選ばれればの話だけど。

極 それは大丈夫！

本邦初公開！ この二つが書記の選んだ「萌え」カラーだ！

きっかけは何でもいい……とにかくみんな「KOF」やろうぜ!!

ゲー事典XI
庵連続技：ジャンプC→近距離立ちC→（百弐拾七式・葵花）or（→＋A→禁千弐百拾壱式・八稚女）
真吾補足：小ジャンプD、垂直ジャンプDは、ジャンプの昇りで出せば中段攻撃に。後方小ジャンプから使おう。

新たな知識を吸収して激戦を闘い抜け!

超人気作の続編だけあり、稼働初期からレベルの高い闘いが見られる本作。今回は新キャラの特濃攻略続報と、旧キャラの新戦術＆新連続技を中心に紹介するので、身に着けて実戦で活用してほしい。

GUILTY GEAR XX SLASH THE MIDNIGHT CARNIVAL

ギルティギア イグゼクス スラッシュ
■メーカー：アークシステムワークス／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年9月末（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

※文中の略称や略語は以下の意味を表しています

ガトリング	ガトリングコンビネーション
ダスト	ダストアタック
ロマキャン	ロマンキャンセル
デッドアングル	デッドアングルアタック
バースト	サイクバースト
【 】	ガトリング（カッコ内）
◆	キャンセル
◆	ジャンプキャンセル
◆	ロマンキャンセル
◆	フォースロマンキャンセル

新要素に注目せよ！ ゲームシステム追加情報

いくつかの細かなシステムと変更点を紹介。どれも役立つ要素なので、ぜひ覚えておきたい。

Text:パチ

「ジャンプ属性付加」とは？

特定の操作により、通常ジャンプorハイジャンプの特性を仕込む「ジャンプ属性付加」。成功すると、そこからの流れで空中に移行した後、仕込んでおいたジャンプの最中と同じ行動が可能になる。

上昇系の技など、地上から空中へ移行する技後は、基本的にロマキャンしても2段ジャンプや空中ダッシュが不可能。しかし、通常ジャンプ属性を仕込んでおけば、これらが可能となるのだ。また、通常ジャンプ属性を仕込みつつハイジャンプすれば、普段は不可能な2段ジャンプができる。

仕込む方法は、①ジャンプの着地モーション中に技を出す（着地前の状態が仕込まれる）、②ジャンプキャンセル可能技を当てた後、ヒットストップが切れる前にジャンプorハイジャンプ→次の行動と入力、③「ジャンプorハイジャンプし始めのモーション中に必殺技を出す」の三つだ。

NEW!! ジャンプ属性が付加される技

技を出すだけで自動的に通常ジャンプ属性が仕込まれる、本作からの新要素。該当技は下表の通りで、ロマキャン後に空中ダッシュや2段ジャンプが可能だ。前述③の方法でこれらを出せば、同時にハイジャンプ属性も仕込めるぞ。

キャラ名	技名
A.B.A	飽食
ソル	地上バンディットリヴォルヴァー
	ライオットスタンプ
チップ	地上βブレード
ファウスト	上からいきますよ
	もう一丁オイッス！（※）
紗夢	➡＋HS
	派生劍楼閣（強化版含む）
闇慈	針・壱式
ロボカイ	カイ幕ホームラン

※ジャスト入力（P36参照）成功時のみ

ハイジャンプ属性仕込み

2段ジャンプはできないが、相手との位置が入れ替わった際、相手側へ振り向くのが特徴。前述③の方法で「コマンドのレバー部分～上方向～ボタン」と入力すると、多くの場合下方向～下方向という入力が含まれるため、この属性が仕込まれる。②の方法でガトリング中にも仕込めるが、ヒットストップの終わり際にハイジャンプを入力する必要があり高難度。

ヴェノムの瞬間移動を出すときに必須のテクニック。➡➡➡+Kで、ハイジャンプし始めをキャンセルして出せば

ハイジャンプ属性が仕込まれ、相手の背後に回ってもしっかり振り向いてくれる。移動距離の長い突進技などに仕込もう。

通常ジャンプ属性仕込み

通常ジャンプ中と同様、2段ジャンプや空中ダッシュ＆バックステップが可能となる属性。ハイジャンプから2段ジャンプすることで空中連続技の手数を増やしたり、空中へ移行する技から2段ジャンプや空中ダッシュ攻撃につなぐことで、連続技の威力を増やすのが主な使い方。前述②の仕込み方法を使うのが一般的だ。

例えばファウストなら、空中追撃の拾いで［立ちK（→レバー上方向）→しゃがみS］と入力し、ジャンプ属性を仕込めば……

ハイジャンプKから2段ジャンプ（ジャンプキャンセル）［K→S→HS］と決められる。連続技のダメージアップに役立つぞ。

フォルトレスになる。➡+HS押しっぱなし→レバー後ろ+PorKorSが比較的やりやすいか。

➡+HSで通常投げを入力後、すぐにフォルトレスを入力すれば、通常投げに失敗しても……

実は可能だった！ 投げ仕込み

前号の処方箋では不可能と書いた、投げ仕込みフォルトレスだが、実は可能なことが発覚したのでここに紹介。

立ちHSと違い、➡+HSは出始めをフォルトレスでキャンセルが可能。➡で通常投げを入力後、2フレーム以内にフォルトレスを入力すれば、投げ失敗で➡+HSが出てもキャンセルできるのだ。

また、P、K、Sは出始めをフォルトレスでキャンセルできるので、➡+P or K or S or HS同時押しで通常投げを入力後、ボタン押しっぱなしで2フレーム以内にレバーを後ろに入れる、という方法でも投げ仕込みが可能。こちらは空中投げにも流用できるぞ。

ただし、どちらもボタン入力後2フレーム以内にレバーを後ろ方向へ入れる必要があり、ニュートラルを通すことを考えると入力の余裕は無い。安定させるのは難しいだろう。

SLASH事典
●空中動作回数リセット：全キャラの空中ガード後と紗夢の派生劍楼閣後は、空中の行動回数がリセットされる。2段ジャンプ後でも、前述の行動を挟めば2段ジャンプや空中ダッシュが可能だ。
●投げ仕込み入力補足：上記本文で紹介した二つ目の入力方法（同時押し～押しっぱなしでレバー後ろ）なら、フォルトレスに失敗してもPorKorSが出るので、多少だがフォローが効く。

新たな道を切り拓け！
新フォースロマキャン対応技一覧

前号の新キャラ分に続き、旧キャラの新フォースロマキャン対応技を紹介。精進あるのみだ！

Text:OYZ

下の表は、フォースロマキャン対応技のうち、前作からタイミングが変更されたものと、本作で追加されたもの。発生の調整に伴い変更されたポチョムキンのメガフィスト（前後両方）、闇慈の陰、ヴェノムのSスティンガーエイム、ロボカイの立ちHSは、発生を元としたタイミングが変わらないため省略した。また、ロボカイのしゃがみHSは受付幅が後ろに1フレーム延びただけなので、これも省いてある。

新技にもフォースロマキャン対応がある。戦術の幅を広げ、闘いを有利に進めよう。

技性能の調整に伴って、前作とは完全にタイミングが変わっている技もあるので注意。

キャラ名	写真	技名	タイミング	受付幅
タイミングが変更された対応技				
闇慈	1	一誠奥義「彩」	口元を扇子で隠したところ（動作速度の調整に伴い変化、受付幅+1F）	3
ヴェノム	2	HSスティンガーエイム	攻撃発生の瞬間から6～7F後	2
テスタメント	3	マスターオブパペット	1～2段目の間、テスタメントが手招きする直前	5
本作で追加された対応技				
ソル	4	空中バンディットリヴォルヴァー	1段目の攻撃持続時間が終わった瞬間	3
	5	インストール中ガンフレイム	炎が最も大きくなる直前	2
カイ	6	通常投げ	斬った瞬間	2
	7	空中スタンエッジ・チャージアタック（発射直後）	両腕を後方に振った瞬間	2
	8	空中スタンエッジ・チャージアタック（着地）	着地直後	3
メイ	9	地上レスティブローリング	体を丸めて突進する瞬間（攻撃発生の瞬間）	2
ミリア	10	➡+P	2段目後、花の形に変化した頭髪が小さくなり始めたところ	2
	11	➡+K	攻撃発生の前、ミリアが逆立ちしたところ	2
	12	高速落下	下降し始め	2
エディ	13	メガリスヘッド	分身が完全に消え、本体が後ろ足を出したところ	3
	14	ドランカーシェイド	盾状の影が最も大きくなったところ（攻撃発生の瞬間）	2
ポチョムキン	15	通常投げ	相手を放り投げてから12～16F目	5
チップ	16	地上βブレード	下降し始め、体が半身になったところ	2
	17	H＆D殺式転移	出現する瞬間	1
ファウスト	18	引き戻し	相手がファウストに密着した瞬間	3
	19	上からいきますよ	跳ね返りの頂点付近、跳ね返った瞬間から14～15F目	2
梅喧	20	鉄斬扇	1段目の攻撃発生の瞬間	2
紗夢	21	空中跳迅	足を真上に上げた瞬間、動作開始から7～9F目	3
	22	激・砕神掌	1段目の攻撃発生の瞬間	2
ジョニー	23	Lv1ミストファイナー・下段	攻撃持続時間が終わった瞬間	2
	24	バッカスサイ	刀を収めてから2～7F目	6
アクセル	25	天放石（上段＆下段）	頭にバンダナを巻き始めた瞬間	2
	26	S雷影鎖撃	攻撃発生の前、頂点を少し過ぎたところ	2
	27	虚空撃	攻撃判定が無くなった後、鎌を引き戻し始めた瞬間	3
ヴェノム	28	ジャンプS	攻撃持続時間の最後、動作開始から10～12F目	3
	29	デュービスカーブ	攻撃発生の瞬間から2～4F目	3
ディズィー	30	はじめはただの明かりだったんです	光の鎌が見え始めてから10～11F目	2
スレイヤー	31	➡+HS	カカトを振り下ろす直前（発生直前）	2
	32	デッド オン タイム	突進が終わって落下し始めるところ	2
イノ	33	通常投げ	弦で攻撃した瞬間から17～18F目	2
	34	ケミカル愛情（縦）	イノが上下に足を開いたところ	2
ザッパ	35	立ちHS（無憑依）	攻撃持続時間が終わった瞬間	2
	36	ジャンプHS（剣憑依）	攻撃持続時間の最後、動作開始から15～17F	3
	37	Dそのまま帰ってこないで下さい	攻撃発生の瞬間から6～7F目　※K版はS版やHS版と同じ	2
ブリジット	38	ロジャーゲット	手招きの動作から11～12F後	2
ロボカイ	39	➡+HS（Lv1）	煙を吹き出した瞬間	2
	40	➡+HS（Lv2）	煙を吹き出した瞬間	2
	41	➡+HS（Lv3）	煙を吹き出した瞬間	2
	42	カイ幕ホームラン	頂点付近、体をそらせ宙返りし始めた瞬間	2

※F=フレーム

SLASH事典 ●フォースロマキャン豆知識：ファウストの上から行きますよは、相手に当たらなくても地面で跳ね返るので、その後にフォースロマキャン可能。ジョニーのバッカスサイは、フォースロマキャンの受付タイミングが技の終わり際にある。受付幅は長いが、最初の方でフォースロマキャンしないと、硬直軽減の効果をほとんど得られないぞ。

疾風のごとく駆け回れ！

対戦攻略

ORDER-SOL
聖騎士団ソル

リーチが短いという弱点を、動きの素早さで補うのが基本方針。相手の虚を突いた跳び込みやダッシュ、ロックイットで接近して攻め込もう。

基本的な立ち回り

リーチが短いため、相手に接近しないことには始まらない。ダッシュからジャンプHS&D、Lv1ロックイットとしゃがみSを使い分け、相手に的を絞らせないように接近を試みるのが基本だ。ロックイットは上半身無敵の技でつぶされることもあるが、相手に直撃させればダッシュやジャンプで近付きやすくなるぞ。

接近後は、ガードされても有利な立ちPやしゃがみP、しゃがみSを利用して相手の暴れを抑制し、ダッシュ通常投げやしゃがみHSで相手のガードを崩す。相手の暴れはしゃがみSでつぶしつつ➡+HSまでセットで出し、連続技でゴッソリ体力を奪おう。

相手の跳び込みに対しては、後述のLv1ガンブレイズとジャンプPがオススメだ。ジャンプPは発生が早く、相殺しても再度出せば競り負けないので、信頼度は高い。ヒット時はジャンプS or K Ⓙ S Ⓖ シュトルムヴァイパーとつなごう。ガード時はジャンプPを連発すれば、相手を地上に引きずり下ろしつつ有利な状況になるので、そこから攻めを展開するといい。

相手の暴れそうなところで、こん身のしゃがみS→➡+HS。ここからの連続技が見せ所

しゃがみS→ロックイットが基本的な固め連係。この行動でうまく相手を固めよう

チャージゲージがLv2になっていたら、ブロックヘッドバスターを攻めの起点にしよう。

ガンブレイズを使え！

ガンブレイズは至近距離の相手しか攻撃できないが、姿勢が低くなるため対空迎撃にもってこい。ヒット後はダッシュハイジャンプから追撃できるため、見返りも大きい。

起き攻めに使うのもアリで、特にリバーサル必殺技を狙うキャラに有効。左右が入れ替わることでコマンドミスを誘え、暴発した通常技にカウンターヒットさせやすいのだ。

火柱がヒットしたのを確認したら、ダッシュハイジャンプSから連続技を決めよう。

相手が跳び込んできたら、ガンブレイズで回避しつつ、着地地点に火柱を置いておく。

起き攻めで中下段の二択を迫る！

画面端でダウンを奪ったら、ダッシュジャンプS or Dを重ねて着地足払いと二段ジャンプ昇り【HS→D】で中下段の二択を迫ろう。足払い後はサーベイジファング〜追撃、ジャンプ【HS→D】からは連続技の立ちK後が決まるぞ。

画面中央でも狙えるが、ダッシュジャンプ始動なら二段ジャンプを垂直にすること。

しゃがみガードしようとした相手に見事ヒット。この後のジャンプDは少し遅めに出そう。

ジャンプ攻撃は低い打点で重ねること。高いと次の2段ジャンプ昇りHSが空振りしてしまう。

隠し覚醒必殺技公開!!

ドラゴンインストール：殺界

→↘↓↙←→↘↓↙←+Sの後、P・K・S・HS・D・K・S・→←→←↙↓↘→+HS

テンションゲージ100%かつチャージゲージLv3時のみ出せる、ドラゴンインストール：殺界。無敵時間は無く、キャンセルで出せないので注意。

最初のコマンドでここまで出る。攻撃が当たった瞬間に次のボタンを押せば……

次々と技を繰り出せる。最後まで決まれば、かなりのダメージを与えられるぞ。

チャージゲージはどう使う？

動きの素早いキャラや、飛び道具を持つキャラが相手だと、チャージでチャージゲージをためるのは難しい。基本的にはチャージにこだわらず、Lv1の必殺技で立ち回ろう。レベルを上昇させたい場合は、遠距離でブロックヘッドバスター→アクションチャージでLv2まで上げるのがオススメだ。

ポチョムキンなど動きの遅いキャラが相手なら、チャージゲージをためやすい。

Lv3バンディットリヴォルヴァー プロトタイプは高性能。たまったらコレを狙え！

新着連続技

Ⅰ（相手画面端付近）【しゃがみS（カウンターヒット）→➡+HS】Ⓡ★ダッシュジャンプ【HS→D】Ⓙ【HS→D】→近距離立ちSⒿ ハイジャンプ【S→HS→D】Ⓒ バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ　※Ⅱの対応キャラ以外用

Ⅱ（Ⅰの★後）Ⓡ 空中ダッシュ【HS→D】→ダッシュ【立ちK→立ちHS（1段目）】Ⓙ【S→D】Ⓙ DⒸ バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ　※カイ、チップ、梅喧、テスタメント、ザッパ、ブリジット、ロボカイ用

Ⅲ【しゃがみS（カウンターヒット）→➡+HS】Ⓡ★ダッシュジャンプ【HS→D】Ⓙ【HS→D】Ⓒ シュトルムヴァイパー　※Ⅳ、Ⅴの対応キャラ以外用

Ⅳ（Ⅲの★後）ダッシュジャンプ【HS→D】Ⓙ【P→S→HS】Ⓒ シュトルムヴァイパー　※A.B.A、エディ用

Ⅴ（Ⅲの★後）ダッシュ近距離立ちSⒸ ロックイット→【立ちK→足払い】　※カイ、ミリア、チップ、梅喧、紗夢、テスタメント、ザッパ、ブリジット、ロボカイ用

Ⅵ（相手画面端）足払いⒸ Lv1サーベイジファング→立ちHS（2段目のみヒット）Ⓙ ハイジャンプ【S→HS→D】Ⓒ バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ　※A.B.A、カイ、ポチョムキン、チップ、エディ、ファウスト、ジョニー、アクセル、闇慈、ヴェノム、テスタメント、スレイヤー、ザッパ、紗夢、テスタメント、ザッパ、ブリジット、ロボカイ用

Ⅰ～Ⅴは、しゃがみSカウンターヒット時に狙える連続技。Ⅰは、ジャンプキャンセル後の【HS→D】の部分で、ジャンプDを遅らせて出すのがコツ。Ⅲはミリアにも決められるが、安定しないのでⅤを使った方がいい。Ⅵは画面端の連続技。記載した対応キャラ以外は、前号で紹介した連続技を使おう。

SLASH事典 ●聖騎士団ソル補足：テンションゲージが50%以上ある場合は、起き攻めに➡+K重ねも交ぜよう。➡+Kは対投げ無敵があるので、リバーサルで通常投げを狙う相手に決まりやすい。カウンターヒットを確認してから➡+HSにつなぐことができ、さらにロマキャンから連続技を決めれば見返りは十分。ガード時はLv1ロックイットやLv2ブロックヘッドバスターに連係させて攻め続けよう。

強力な起き攻めを使いこなせ!

対戦攻略

A.B.A

今月は通常モードの立ち回りと、両モードの起き攻め、諸刃モードの連続技など、内容盛りだくさん。これらの戦力を覚え、旧キャラに立ち向かおう。

Text:パチ

通常モード：結合のチャンスを見逃すな!

忌避や立ちHSをばらまいて地上からの接近を抑制し、相手が跳び込んできたら、しゃがみSで迎撃するのが基本。対空のしゃがみS後は状況を確認し、通常ヒット時はジャンプキャンセルからSⒿS結合で追撃。カウンターヒット時はダウン復帰不能なので、ジャンプSの前に近距離立ちSを挟める。また、相打ちでカウンターヒットさせたときは、直接結合を決められるので見逃さないように。

　中間距離ではジャンプHSでの跳び込みや抹消でのけん制も有効。ジャンプHS後は近距離立ちSにつなぎ、ヒット時はしゃがみHS（2段目）Ⓙ【S→P→S】Ⓙ→SⒸ結合を決め、ガード時は近距離立ちSからダストや足払い（ヒット時はⒸ結合）、しゃがみHS（1段目）→牽引Ⓟ打撃技or結合（投げ抜け狙い）などの連係で、相手のガードを崩そう。

　抹消後はヒット確認して断獄までつなぎ、間合いが近ければ結合で追撃。間合いが遠い場合は、ダッシュor牽引Ⓟから結合を出せば一部キャラ以外（欄外参照）に決まるぞ。

対空でお世話になるのが、判定の強いしゃがみS。ヒット状況を確認し、結合まで決めよう。

ダッシュからの結合でダウン追い打ち。ダッシュは牽引フォースロマキャンでもOKだ。

離れた間合いで抹消～覆滅～断獄を決めたら、素早く→→→→→→+HSと入力し

諸刃モード：起き攻めで一気に決めろ!

画面中央での起き攻めは、断罪と通常投げの二択が基本。断罪は出始めから対投げ無敵があり、1段目は1発のみ打撃技を耐えられる上、持続時間が長いのでリバーサル通常投げ&必殺技やバックステップへの対策になる。これでプレッシャーをかけ、通常投げを狙おう。また、しゃがみPなどの小技を重ねてから通常投げを狙う連係を交ぜ、読まれにくくするのも効果的だ。

　画面端では前述の二択に加え、中段から立ちガード崩しを狙う技の過失を交ぜる。この技も対投げ無敵があるので、密着から重ねて構わない。ただし、持続時間が1フレームと短いので、キッチリ重ねるのは困難。相手が完全にダウンした直後に立ちPを空振りしてから出すと、タイミングを取りやすいので覚えておこう。過失はバックステップに弱いので、まずは断罪を多めに使い、相手が固まるようなら過失や通常投げを狙うといい。二択が成功したら連続技でダウンを奪い、再び前述の起き攻めをループさせよう。

リバーサル通常技&必殺技、バックステップを封じる断罪。起き攻めはこの技が基本だ。

しゃがみKで拾って連続技に持ち込み、ダウンを奪う。再度起き攻めを仕掛けるのだ。

画面端ではヒット、ガードを問わず見返りの大きい過失が有効。ヒットしていたら……

画面端でダウンを奪う連続技

Ⅰ 断罪→ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ飽食→【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ飽食　※Ⅱの対応キャラとメイ、梅喧、紗夢、ブリジット以外用

Ⅱ 断罪→しゃがみSⒸ飽食→【立ちK→しゃがみS】Ⓒ飽食　※ソル、ミリア、ポチョムキン用

Ⅲ 過失→【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ飽食→★【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ飽食　※ブリジットを除く男性キャラ+A.B.A用

Ⅳ 過失→【しゃがみK→しゃがみS】Ⓒ飽食→【立ちK→しゃがみS】Ⓒ飽食　※ミリア、ディズィー、イノ用

Ⅴ 過失（相手ガード）→【遠距離立ちS（1段目）→しゃがみHS（1段目）】Ⓒ抹消～覆滅～断獄→ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ飽食

Ⅵ 通常投げ→ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ飽食→【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ飽食
※梅喧、メイ、紗夢、ブリジット以外

Ⅰは、カイ、エディ、テスタメント、ディズィー、ロボカイには最初の近距離立ちSを立ちKに。Ⅲは、過失後のしゃがみKをファウストには立ちK、ポチョムキンには立ちPに。Ⅳは、ミリアには過失後の拾いを【立ちK→しゃがみS】に。Ⅵは、ミリア、イノには投げ後の拾いを立ちHSに、カイ、ポチョムキン、ジョニー、ロボカイは【立ちK→近距離立ちS→しゃがみS】にしよう。なお、メイ、梅喧、紗夢、ブリジットはダウンを奪いにくいので、Ⅰ、Ⅲ、Ⅵの形から2回目の拾いを【近距離立ちS→しゃがみS】→ハイジャンプ【S→HS（→D）】に変えてダメージを取るといい。

諸刃モードのバースト対策

バースト対策に必須なのがしゃがみHS。事前の技ヒット後に青色バーストを出されても、フォースロマキャンすればガードが間に合うのだ。1段目ヒット後に青色バーストされてもガードできるので、1段目がヒットするかに集中。青色バーストを出されて空振りしたときはフォースロマキャンしよう。

しゃがみHS後は1段目に集中。ここで相手がサイクバーストを出したら……、

2段目をフォースロマキャン。近いと左右が入れ替わるので、ガード方向に注意。

結合後の起き攻め

諸刃モード時に画面端の連続技を結合で締めた後は、起き攻めのチャンス。忌避を重ねた後、中段のダスト、消却（Ⓡ足払いⒸ結合）、下段の遠距離立ちS（Ⓒ抹消～）、牽引Ⓟ打撃技or各種投げ、といった選択肢でガードを崩そう。どれも成功時は結合まで決まり、再び諸刃モードになれるぞ。

諸刃ゲージが半分以下になったら、画面端の連続技を結合で締めて……

着地後にすぐ忌避を重ねる。各種選択肢を使い分けて結合ヒットを狙おう。

SLASH事典　●A.B.A補足：試合開始時の間合いから通常モードの抹消～覆滅～断獄→ダッシュ結合が決まらないのは、A.B.A、カイ、チップ、紗夢、アクセル、闇慈、ヴェノム、スレイヤー、イノ、ザッパ、ブリジット、ロボカイで、ディズィーにも決まりにくい。これらのキャラは、断獄フォースロマキャンからジャンプS→2段ジャンプS→結合を狙おう。断獄フォースロマキャン直後のジャンプはダッシュジャンプになるので簡単。

起き攻めを狙える画面端の連続技

Ⅰ（相手画面端付近）{[しゃがみS→しゃがみHS]} or {空中ダッシュS→[近距離立ちS（1段目）→しゃがみHS]} Ⓙ [S→HS] Ⓒ HSサイレントフォース→空中ダッシュHS（→着地してサイレントフォース回収）→★しゃがみHS Ⓙ [S→HS] Ⓒ HSサイレントフォース（→着地してHSタンデムトップ→サイレントフォース回収） ※Ⅱ、Ⅲの対応キャラ以外用

Ⅱ（Ⅰの★後）しゃがみHS Ⓙ HS Ⓒ Sサイレントフォース→➡+HS（Ⓒ HSタンデムトップ→サイレントフォース回収） ※メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィー、イノ、ブリジット用

Ⅲ（Ⅰの最初のⒿ後を[K→S→HS]にして、★後）[しゃがみS→しゃがみHS] Ⓙ [S→HS] Ⓒ HSサイレントフォース（→着地してHSタンデムトップ→サイレントフォース回収） ※ポチョムキン、ジョニー用

連続技から起き攻めへ

左記の内容で連続技を決めると、ダウンを奪いつつHSタンデムトップを重ねられる。その後は前方ジャンプから中段の着地際空中ダッシュSと下段の着地[しゃがみS↓しゃがみHS]で二択を仕掛けていこう。空中ダッシュSヒット後は、[近距離立ちS（1段目）↓しゃがみHS]につなげば同様の連続技を決められるぞ。起き攻めを繰り返し、一気にK.O.を狙おう。

中下段の二択がヒットしたら連続技でダウンを奪い、もう一度同じ起き攻めを行なおう。

起き上がりにHSタンデムトップがピッタリ重なるので、『GGX』さながらの起き攻めが可能。

ジャンプHS後に着地してサイレントフォースを回収する部分は、着地後にレバー下で一瞬待ってから次の技を出そう。最速で入力すると、サイレントフォースを回収せずに技を出してしまう。

対戦攻略
MILLIA RAGE ミリア＝レイジ
[illegible]で大ダ[illegible]つつダウンを奪う連続技が充実。そこからの起き攻めもかなり強力だ

強化された技を活用する

ドランカーシェイドは出始めに対投げ無敵がある上、攻撃発生の瞬間にフォースロマキャンが可能となった。本作では通常投げ失敗で出る技をフォルトレスでキャンセルするのが難しいので、起き攻め時など相手が通常投げを使いそうなポイントで出し、カウンターヒットを狙うと有効だ。また、相手の連係に対する暴れ技としても役立つ。うまく相手が投げにきたところへ合わせれば、カウンターヒットして起き攻めや空中連続技に移行できるのがうれしい。➡+Kはよろけを誘発できなくなった代わりに、キャンセルが可能になった。分身ゲージが無いときの起き攻めに、ガードを崩しつつダウンを奪える連続技Ⅰを組み込んだり、分身連係中のガード崩し手段として役立てよう。

イグゼキューターX絡みの連続技は、ドランカーシェイドのカウンターヒットや対空などからダウンを奪える優れもの。1発止め、2発出し切り共に、ヒット後は移動攻撃を使った起き攻めを行なえるぞ。

ドランカーシェイド～フォースロマキャンで起き攻め。通常投げを封じつつ攻め込める。

対戦攻略
エディ
EDDIE
対投げ無敵を持つドランカーシェイドと、性能の変わった➡+Kに着目。新たな使い方を見い出そう！
Text [illegible]ンちゃん

新要素を生かした連続技

Ⅰ ダッシュ➡+K Ⓒ ドランカーシェイド Ⓕ 足払い

Ⅱ 足払い Ⓒ ドランカーシェイド Ⓕ ハイジャンプ[K→S→HS→D]

Ⅲ（空中の相手に）➡+P（2段目）Ⓙ ハイジャンプ[K→HS] Ⓒ イグゼキューターX

テンションゲージが100%あるときはイグゼキューターXを最後まで決め、起き攻めへ。

殺式転移でガードを揺さぶれ!!

HSとDの殺式転移は、出現した瞬間にフォースロマキャンが可能。その後は通常時より素早く落下するため、ジャンプ攻撃を出すだけでも見切られにくい攻めとなる。また、フォースロマキャン後にジャンプP or Kを出し、連打キャンセルで出す回数を変えつつ着地後しゃがみKにつなげばガード困難な連係になるぞ。

HS&D殺式転移に加え、P殺式転移を使うのも有効。P殺式転移からは、レバー前+S・HS同時押しで通常投げを狙うのがオススメだ。

冽掌を使ってダメージアップ

足払いⒸ冽掌をヒットさせた後は、全キャラにダッシュ立ちPが、一部キャラ（欄外記載のキャラ+A.B.A、紗夢、アクセル、闇慈、スレイヤー）には立ちHSも連続ヒット。

また、足払いⒸ冽掌～穿踵後も追撃が可能。聖騎士団ソルとソル以外のキャラには立ちPが決まり、欄外記載のキャラには立ちHSも決まるぞ。

立ちPや立ちHSで拾った後は、ジャンプキャンセルから[P↓K（2段目）↓D]とつなげば、追加ダメージを与えつつダウンを奪えるぞ。

相手は出現するまでどこに出てくるのか分からない。その攻めはまさに忍者のようだ。

殺式転移は通常技をキャンセルして出そう。出始めのモーションがすべて同じなので…

立ちPヒット後は、ジャンプPから空中連続技へ。ここのつなぎがややシビアなので要練習だ。

冽掌は空中ヒット時のダウン復帰不能時間が長くなったので、ダッシュ立ちPで追撃可能。

対戦攻略
CHIPP ZANUFF チップ＝ザナフ
[illegible]が変更され、細部がパワーアップしたチップ。今回は、殺式転移と冽掌に注目してみたぞ。
KYO

SLASH事典 ●ミリア補足：A.B.Aに対しては、連続技の始動を[しゃがみS→Sタンデムトップ]→[近距離立ちS（1段目）→しゃがみHS]にしよう。 ●エディ補足：連続技Ⅲを梅喧、メイ、ブリジットに決める場合は、ジャンプKから直接イグゼキューターXにつなごう。 ●チップ補足：本文のキャラ限定に該当するキャラは、カイ、エディ、ポチョムキン、ジョニー、ヴェノム、テスタメント、ザッパ、ロボカイ。

対戦攻略 御津闇慈 ANJI MITO

今回は陰の後の起き攻めと、連続技を解説。ガードを崩すための選択肢を多く用意し、陰へつなごう。

Text:MVP

陰を決めた後

陰後は相手との間合いが遠いため、逆に疾を重ねた場合に（最速でOK）闇慈側が有利な時間が長くなる。その後は主に次の五つが有効だ。

1／ダッシュジャンプS→立ちK(C)P戒
2／ダッシュジャンプ→着地しゃがみS(C)P戒
3／ダッシュジャンプ～空中ダッシュ【P→K→S】→【立ちK→近距離立ちS→しゃがみS→足払い】
4／ダッシュK戒
5／ダッシュジャンプK戒

1～3はオーソドックスなガード崩し方法だが、下段の選択肢は攻撃発生が遅く、ガードされやすい。1と2は、疾の落下部分のおかげでP戒がつながるので、ヒット時は連続技から再度起き攻めが可能。3は疾の落下部分を利用できないので、威力は低くなる。

4と5は相手のリバーサル技を警戒しつつ、正面と裏の選択を迫るパターン。5はダッシュから[illegible]～少し遅めにKと入力してジャンプし始めに出し、ダッシュの勢いを残さずに攻撃するという形だ。K戒の軌道を見切られるとガードされやすいが、反撃は受けないのでリバーサル技の強力な相手に使おう。

疾の落下部分を利用してP戒まで連続ヒットさせれば、繰り返し起き攻めを狙えるぞ。

陰の後に疾を重ね、ダッシュジャンプから起き攻めを狙おう。ダッシュする距離は短めだ。

陰につなぐ連続技

I （画面端）【しゃがみS→足払い】(C)一誠奥義「彩」(R)K戒→【近距離立ちS→立ちHS】(C)陰
II （風神～）臨（カウンターヒット）→K戒→【立ちK→近距離立ちS】(C)陰
III 臨→ハイジャンプ【K→S→D】(C)針・弐式(R)空中ダッシュ（着地寸前に）S→【立ちK→近距離立ちS】(C)陰

対戦攻略 ヴェノム VENOM

[illegible]された雷が目立つデュービスカーブ。ヒット後は強力な起き攻めが可能[illegible]

Text:KYG

デュービスカーブを決めろ！

デュービスカーブは、ヒット時のみ生成するボールが3ヒットする雷ボールへと変化。この雷ボールは相手のガードバランスをためやすい上、起き攻めに組み込めばより安全に攻められるので、狙える場面ではなるべくデュービスカーブを決めていきたいところ。

ヒットさせるチャンスだが、近距離立ちS（1～2段目）や立ちHSからキャンセルで連続ヒットするほか、通常投げ後にも決められる。（近距離立ちS（1段目）→しゃがみS）(C)デュービスカーマとすれば跳ね返ってきた相手にヒットするぞ。聖騎士団ソルとソルには決まらないので、通常投げ→立ちP→（跳ね返ってきたところに合わせて）デュービスカーブとしよう。

画面端の場合は、HSマッドストラグルで浮かせた後に決めることが可能。狙える場面は通常投げ→近距離立ちS（1or2段目）(J)HSマッドストラグルの後や、ダスト→ホーミングジャンプ→D×2(C)HSマッドストラグルの後など。画面端ならより強力な起き攻めが展開できるので、積極的に狙っていこう。

起き上がりに重ねる。すぐにジャンプKでボールを打ち出せば連続ガードになるぞ。

通常投げ後はKデュービスカーブにつなごう。その後はSスティンガーエイムをためて

落ちてくる相手にデュービスカーブが決まる。さらにボール生成をして起き攻めだ。

画面端は通常投げやダストからHSマッドストラグルにつなぐ。高めでヒットさせれば…

対戦攻略 ディズィー DIZZY

[illegible]新しい攻め[illegible]。追加されたフォースロマキャンは練習する価値アリだ。

Text:GYZ

新要素を組み込む

→↓↘入力のはじめはただの明かりだったんです（以下、明かり）は、山なりの軌道で飛んでいく。一定距離で独りにしてください（以下、泡）と組み合わせると非常に効果的だ。

低空のK泡から着地直後に→↓↘明かりを出せば、目の前の泡を割って弾幕を張りつつ、明かりを飛ばすことができる。また、ジャンプ攻撃(C)S泡→空中バックステップ→着地後→↓↘明かりとすれば相手の目の前で明かりが泡を割る形になる。ここで明かりに続いてインペリアルレイを出しておけば、相手が暗転前にガードしていなければ明かりが確定でヒット。位置が合えばさらに泡→インペリアルレイと連続ヒットするぞ。

なお、明かりはどちらの軌道もフォースロマキャン可能。画面端で通常投げから追撃後、Pよく話し相手になってくれます→↓↘→明かり(R)前方ジャンプとすれば、ジャンプ攻撃、着地下段、空中ダッシュの3パターンで攻められるぞ。

インペリアルレイの画面暗転前に相手がガードしていないと、明かり＋αが確定するぞ。

S泡は急角度で飛んでいき、地面に当たると跳ね返る。その後、明かりで割る形になるぞ。

魚を捕る時に使ってたんですをヒット確認

魚を捕る時に使ってたんですは、カウンターヒット時に相手が高く浮くため、ヒット確認すればゲージ効率が良くなる。ノーマルヒット時は起き攻め、カウンターヒット時はダッシュから空中連続技、ガード時はフォースロマキャンが理想だ。

カウンターヒット後は追撃可能。しゃがみK→遠距離立ちS】→魚を捕る時に～が基本だ。

SLASH事典 ●闇慈補足：ガードポイントで相手の技を取った後は、花鳥風月で反撃するのも手。威力が高く、空中でも全段ヒットしやすい。 ●ヴェノム補足：発生が遅くなった足払いだが、本作では1段目ヒット時に相手キャラを問わず2段目が連続ヒットするぞ。 ●ディズィー補足：魚を捕る時に～カウンターヒット後の追撃は、ミリア、ファウスト、梅喧、ジョニー、ディズィーにはしゃがみKをしゃがみPにしよう。

対戦攻略

JAM KURADOBERI 蔵土縁 紗夢

今月は各技の細かな性能変化についてチェック。しゃがみHSは、空中ヒット時に相手を引き寄せる効果が追加された。軽いキャラ以外には、空中ダッシュ直後の逆鱗→【遠距離立ちS→しゃがみHS（1段目）】Ⓒ（爆蹴～）百歩沁鐘と決まり、ダウンを奪えるのだ。

派生版の剣楼閣は、出すと空中ダッシュや2段ジャンプの回数がリセットされるように。空中の相手にジャンプSⒿD（1段目）Ⓒ龍刃～剣楼閣（1段目）ⓇSⒿD（1段目）Ⓒ龍刃～という連続技を決められるぞ。ダメージアップはわずかだが、覚えておくといい。

跳迅後、↓↘→→+Kで特殊軌道の逆鱗を出せる（右向き始動時）。奇襲に最適だ。

逆鱗は強化版を含め無敵時間が無くなっている。本作では起き上がりには使えないぞ。

対戦攻略

POTEMKIN ポチョムキン

本作では通常投げがフォースロマキャン対応技に。その後はヒートナックル～ヒートエクステンドで追撃でき、キャラによっては少し前進して遠距離立ちSⒸヒートナックル～と決められる。ただし、基底ダメージ補正があるためダメージはイマイチで、ダウンを奪えなくなるのが難点。トドメ用として使おう。

また、F.D.B.は出始めのやられ判定（＝飛び道具跳ね返し判定）が大きくなり、ロボカイの町内カイは一げんなど、頭上～背後から飛んでくる弾にも対応できるようになった。代わりに、覚醒必殺技は跳ね返せなくなったので注意。

通常投げでダウンを奪っても大した起き攻めはできないが、フォースロマキャンして

2歩ほど歩いてハイジャンプすれば、Kでめくれる。奇襲としてたまに狙うと吉。

対戦攻略

TESTAMENT テスタメント

Text：ハメコ。

マーキング時間が大幅に延びたKファントムソウルは、ぜひ当てたい技。実はこれ、限られた状況でダウン追い追い打ちとして決められるのだ。

対応キャラは聖騎士団ソル、カイ、エディ、ジョニー、ヴェノム、ディズィー、イノ、ロボカイ。近い間合いで足払いⒸゼイネスト（空振りで設置）と出した後、しゃがみKでダウン追い打ちしつつキャンセルでKファントムソウルを出せば、ゼイネストからKファントムソウルがつながるぞ。十分に勢いを付けたダッシュ近距離立ちSから、➡+Pと足払いの二択を迫りつつ狙うのが有効だ。

足払い後にゼイネストが空振りするキャラには、しゃがみK↓Kファントムソウルで

しゃがみK↓ゼイネスト↓Kファントムソウルの順にヒットしてマーキングできるのだ。

対戦攻略

AXL LOW アクセル＝ロウ

Text：MVP

今回は連続技の注意点について解説しよう。注目の天放石フォースロマキャン後の追撃は、ダッシュ【立ちK→近距離立ちS】ⒿKⒿHSⒸアクセルボンバーがオススメ。ダッシュ立ちKを当てるのがやや難しいので要練習だ。

次は通常投げ後の追撃。これは立ちPⒸ（遅め）鎌閃撃が手堅い。鎌閃撃フォースロマキャンは、ヒットしないタイミングがあり安定しない。最後は足払い→鎌閃撃フォースロマキャン後、空中ダッシュHSⒸアクセルボンバー→【立ちK→近距離立ちS】Ⓙアクセルボンバーと決め、起き攻めを狙おう。

天放石フォースロマキャン後はダッシュ立ちKから空中連続技へ。なかなかの威力だ。

通常投げ後の鎌閃撃は、フォースロマキャンが早いと当たる前にキャンセルされてしまう。

対戦攻略

ROBO-KY ロボカイ

Text：パチ

駄目な奴は何をやっても駄目～追加頭突きは、温度計が98～99℃のときに出すと、発生が早く硬直が短い上、温度100%減少、ヒット時は壁バウンド効果と、性能が大幅にアップする。ヒット後は【立ちK→立ちHS】Ⓙダッシュジャンプ【K→S→P→P】Ⓙ【P→D】といった空中連続技を狙えるぞ。

出すコツは、ズバリ温度計をよく見ながら入力すること。95～96℃を超えた辺りでコマンドを完成させよう。ただし、24ヒット以降はヒットバックの影響により、追加頭突きが安定して決まらないので注意したい。

98～99℃で入力すると出せる強化版追加頭突き。性能は高いので狙う価値アリ？

追加頭突きを出さずに止めれば、ガードされても有利。投げと打撃の二択を迫ろう。

対戦攻略

BRIDGET ブリジット

Text：OYZ

ジャンプDは、相手を引き寄せる＆ヒット時に浮かす効果が追加。跳び越しつつ相手の頭程度の高さで出せば、3段目が低めで当たり、ヒット時は➡+Sから空中連続技が決まるぞ。たとえガードされても、やや不利だが投げ間合い外。反撃は受けにくいので（ソルの立ちK程度）、起き攻めなどに使おう。

また、足払いは一定のタイミングで当たるように攻撃判定が変更され、フォースロマキャンがやりやすくなった。難しいが、間合いが近ければ足払いⓅ【立ちK→➡+S】Ⓙ【S→⬇+S】Ⓙ【S→⬇+S】という連続技が可能だ。

ジャンプDでめくりを狙う。3段目を低い位置で当てて●+Sから空中連続技だ。

足払いのフォースロマキャンのタイミングが一定に。タイミングを覚えて活用したい。

SLASH事典
●ポチョムキン補足：地味な変更点だが、メガフィストは前方、後方共に発生が早くなっている。また、ジャンプDはレバーで左右に軌道を変えられるほか、発生が早くなり、硬直時間が減っている。
●テスタメント補足：強化版のゼイネストは、通常版と違って設置数の制限が無い。わら人形のストックさえあれば、いくつでも設置することができるのだ。

世紀末バトルに参戦するための……

基本操作!の巻

通常技をたたき込め!

四つある攻撃ボタンは弱攻撃と強攻撃、それぞれパンチおよびキックとなる。これらは【弱P→弱K→強P→強K】のように連続して攻撃を繰り出すことができるのが特徴。地上だけでなく、空中でも連続して攻撃を出していけるぞ。

通常技の硬直をキャンセルして次の攻撃を出すシステムなので、はじめの攻撃を相手に当てる必要がある。というと何やら難しく感じてしまうが、ボタン連打でも簡単につないでいけるので、そこは安心。

また通常技をつないでいる途中、さらに必殺技でキャンセルして技をつないでいくこともできる。実戦的な連続技から、カッコイイ組み合わせを考えたり、原作に近いつなぎを探してみるなど、さまざまな楽しみ方ができるはずだ。

ダッシュ・バックステップを把握せよ!

世紀末の闘いを演出する、素早いダッシュとバックステップ。ダッシュ中には攻撃を出すこともできるので、スピーディーな展開も可能だろう。また一部のキャラを除き、ダッシュ・バックステップは空中でも可能である。画面内を縦横無尽に駆け巡る、熱い闘いが予想される。

多段ジャンプで華麗に舞え!

ジャンプ関連では、先に述べた空中ダッシュ・バックステップ以外に、2段ジャンプが可能。もちろん2段ジャンプからも攻撃を繰り出せること。[illegible]なって、原作をほうふつとさせる[illegible]な空中[illegible]を展[illegible]相手とキャラ[illegible]るかは、君の腕次第。

読めば差が付く!
ゲームシステム徹底解説

北斗の拳

■メーカー：セガ
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発 売 日：2005年12月上旬
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

Text：ラオウ

闘劇'06に参戦決定!
稼働を前にまずは
基本を押さえておこう!

『北斗の拳』これだけは押さえておきたい名セリフ
第2回　南斗六聖拳編

シン

「執念の炎の巻」で、若き日にケンシロウからユリアを奪った際のセリフ。シンはケンシロウの胸倉に指を突き刺し、ユリアに自分の下へ来るよう迫った。七つの穴がうがたれたとき、ユリアはケンシロウの身を案じるあまりシンを愛することを誓ってしまう。これが宿命の闘いの始まりだった。

レイ

「最期の炎！　の巻」で、死兆星を見たというマミヤに対し、どこまでも哀しい女よ、と涙した後のセリフ。義星を持つ男・レイの人となりを、端的に表している。

レイはマミヤの村を守るためラオウに闘いを挑むが、すさまじい力の前に敗れてしまう。秘孔を突かれ残り3日の命となったレイは、最期を飾るにふさわしい男として、マミヤの心に傷を負わせた男・ユダを倒すことを決意する。

ユダ

「妖星の赤き牙！　の巻」で、ケンシロウが先のラオウとの闘いで負傷したことから、勝てると踏んでこう言い放った。この際垣間見せている個性的な表情もユダの魅力の一つ。自身の星・妖星を、「最も美しく輝く星・天をも動かす美と知略の星」と言い切る辺りはさすが。

やつの血はこの　おれをより美しくするであろう

サウザー

ラオウでさえも闘いを避けた、南斗聖拳最強の男、聖帝サウザー。北斗神拳伝承者であるケンシロウに対してもこの貫禄だ。サウザーの体の生まれながらの秘密の前に、一度ケンシロウは敗れ去ってしまう。非情極まりない男に見えるが、その実はだれよりも愛深き男。「愛ゆえに……」のエピソードは必見だ。

北斗七星の横に輝く星をきさまは見たことがあるか――

死兆星システムに迫る！

■星の数

体力ゲージの下の七つの星が北斗七星ゲージ。ゼロになると"死兆星"が輝き出す。相手に死兆星が輝くと、残り体力に関係無く倒すことができる一撃必殺奥義が発動可能。右画面上では、マミヤに死兆星が輝いている。

■相手の星の減らし方

一撃必殺奥義を繰り出すために、星を減らす方法は主に二つ。一つはヘヴィーストライク、もう一つは特定の必殺技を当てることだ。

ヘヴィーストライクとは、弱Pと弱Kの同時押しで出すことができる、ガード不能攻撃。発生が遅い傾向にあるので、スキを突いて狙っていこう。特定の必殺技は、キャラごとにそれぞれ定められている。

また、星の数はラウンドを持ち越すようなので、序盤で星を奪うことができれば、その後の展開を有利に進められるかもしれない。

弱P＋弱Kのヘヴィーストライクはガード不能攻撃。星を奪う共通システムだ。

ほかにも特定の必殺技を決めることで、星を奪える。こっちの方がロマンがある？

闘いの鍵を握るか!?

ブーストシステム

■ブーストって何？

ブーストは特殊ボタンで発動する。発動するとブーストゲージを使用して、ダッシュより速いスピードで前進する。ブーストゲージは3本までストックが可能。ブーストは通常技のスキをキャンセルして出すことができ、ブースト中に攻撃を繰り出すことも可能となっている。

■使い方予想

無限の可能性を秘めたブースト。一体どんな使い方ができるのか予想してみよう。

まず思い付くのが連続技や反撃。リーチや機動力に劣るキャラでも、ブーストを使えば強力な連続技・連係、反撃ができそうだ。

ほかにもそのスピードを生かせば、奇襲として活躍しそう。実は空中でも使えるブースト、バックジャンプなどから出せば効果抜群？　とにかくキモとなることは間違い無いだろう。

ブーストはダッシュより早いスピードで突進。視認が難しいくらいの速さだ。

ブーストは空中でも出せる。こちらも目にも止まらぬスピードで進んでいく。

隻眼の黒豹 アーマーキング復活!!

ARMOR KING
アーマーキング

▼DATA
格闘スタイル:プロレスリング
国籍:不明
年齢:不明

▼ストーリー
謎の覆面レスラー、アーマーキング
鋼鉄のアーマーとブラックジャガーの
マスクに身を包んだ謎のレスラー
その正体及び目的は謎に
包まれている……

かつて『風神拳』と同性能を持っていたダークスマッシュが復活!! 最速ダークスマッシュはあるのかなど、興味は尽きない。

肩の"角"で攻撃しているように見えるが、2Pカラーには角が無いので、目つぶし用の毒霧かも? どちらにしろヒール色満載なのは間違い無い。

2Pカラーは PS2版『TAG』限定カラーのリメイク。カスタマイズにも期待できる。

より鮮烈で凶暴性が垣間見られるキャラクター

『DR』開発も佳境に入っている中、アーマーキング復活について開発陣に直撃インタビュー!

――今回のアーマーキングのコンセプトがあれば教えてください。

開発　アーマーキングらしさとは何かを再追求するというコンセプトから始まりました。プレイヤーが抱く昔ながらのアーマーキング像に加えて、新しい要素をどういった形で導入していくか、そこに注力しています。

2Pカラーは、『鉄拳TAG』で好評だった上半身裸コスチュームをリニューアルしました。

――キングとの差別化は?

開発　かなり差別化を図っています。『鉄拳4』や『5』でキングがアーマーキングの技を覚えましたが、正体不明の今回のアーマーキングはキングには無い新しい技をいくつも持っています。

旧技もリニューアルされており、より鮮烈で凶暴性が垣間見られるキャラクターに仕上がっています。戦略的にもキングとは全く違うものになるはずです。

――どうやら、ブラックスマッシュが復活するようですが?

開発　します。ただし動きは『鉄拳1』、『2』、『TAG』とも違う、マイナーチェンジを施しています。浮き方はアッパー掌底のような裏返りではありません。特殊ステップからは、当然ほかの新技もあります。

――読者に向けて一言お願いします。

開発　あのアーマーキングが帰ってきました。その正体は謎に包まれていますが、昔のアーマーキングファンの方にも喜んでいただける内容に仕上がっています。ぜひ、ゲームセンターで実際に操作してみてください。

鉄拳™ TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

鉄拳5 DARK RESURRECTION	
■メーカー	ナムコ
■ジャンル	対戦格闘ゲーム
■操作方法	8方向レバー+4ボタン
■発売日	2005年12月稼働予定
■使用基板	SYSTEM256

※画面・システムは開発中のものです。

新キャラクターに続き、待望のアーマーキング復活!!　今回はアーマーキングの動きや、各キャラに追加された新技&新カスタマイズアイテム、そしてカード引継ぎ情報に関して紹介するぞ。

各キャラクター新技紹介!!

先月に引続き、明らかになった各キャラクターの新技を紹介！　性質をチェックして妄想を膨らませよう!!

三島一八

裏拳から下段裏拳への連係技。2発目はダウンを奪える上、ディレイも可能のようだ。初段が螺旋裏拳に見えるので、カウンターヒットを期待して出し、空振りorガード時にディレイ2発目を意識させて攻める、といった使い方ができそうだ。

スティーブ・フォックス

ボディ～フック～逆のボディ～ストレートと繰り出す4段攻撃。中段から派生する連係技で、接近戦の連係に組み込めば効果を期待できそう。最後のストレートからはブリッカー構えに移行できる。

ロジャーJr.

両腕を振り回して攻撃してから、ダイナミックなアッパーでトドメ。全段連続ヒットするようなので、ヒット確認ができれば使えそうである。

花郎(ファラン)

右構えからの新技で、振り下ろしパンチを放つ。技後も右構えを維持できる数少ない中段なので、技後の状況が気になるところ。

レイヴン

背向け状態からの上段蹴り～スカルクラッシュフェイク2発目のような技～バッドロールとつなぐ3段攻撃。空中コンボに組み込むのが有効!?　背向け～スライディングなど、背向けからの技が増えているようだ。

まさしくスペースローリングエルボーでは!?　明らかに発生が遅く、また上段に見えるので、ガードさせて有利な状況に持ち込めるのかも。

上写真は「TAG」からの技であるかち上げエルボー、下連続写真はあびせ蹴りのような新技。どういったキャラになるのか、非常に楽しみだ。

新カスタマイズパーツ紹介!!

「全体数は前作の約2倍」という新カスタマイズパーツを一部お披露目!!

暑い日差しもシャットアウトのおしゃれ日傘。こんなものを持った状態で闘えるとは思えないが……。

一部で神聖視されているとの噂もあるオーバーニーソックス。リリのカスタマイズ合戦は盛り上がりそう。

ほかのキャラにもあるメガネだが、リリがかけるとかなり上品。それにしても原宿辺りにいそうな服装だ。

いわゆる「ゴスロリ」系アイテムのヘッドドレス。いろいろな意味で今まで鉄拳にいなかったキャラになりそう。

リリ

巌竜（ガンリュウ）

頭にちゃんこ!? 腹が減ってもすぐに食べられる便利設計だ。

前掛けときたらマサカリは基本。これでクマとも互角に闘える。

前作からあるふっさりもみあげ。前掛けにピッタリの組み合わせ。

赤地に「金」の文字が映える金太郎前掛けで、威厳バッチリ。

風間仁

刀から眉間を守るハチガネ。吉光戦でしか役に立たない!?

誇らしく立ち上るちょんまげ。これだけ装備しても面白そう。

袴をはけば立派な野武士に。全部そろえれば桃太郎セット!?

素肌に陣羽織という歌舞伎な スタイル。何気に暖かそうだ。

風間飛鳥

もこもこ素材で作られた白いヘアバンド。前髪は降りているので、実用性よりも見た目重視のアクセサリーだ。

神秘的な力があるという勾玉で作られたネックレス。闘っている最中は見えにくいので、勝ちポーズに期待だ。

キング

あごひげが生えてシブさ満点の新たなマスク。アーマーキングとの対決を踏まえてコーディネイトしたい。

レスラーといえばイカしたタトゥー。上半身だけでなく、腕にもしっかり入っているナイスデザインだ。

『鉄拳3』ではいていたタイツがアイテムとして復活!! これだけにしてノスタルジーに浸るのも良し。

ニーナ・ウィリアムズ

血に染まった眼帯を装着する。真面目な使い方も、モード系アイテムとしての使い方もできるナイスな一品。

ニーナ初の髪型アイテム、黒髪のショートボブ。長さはもとより、色の違いでイメージにもかなりの差が。

TEKKEN NET™

カード引き継ぎ情報

多くの人が気にしていた『鉄拳5(5.1)』から『鉄拳DR』へのカード引き継ぎ[illegible]

『鉄拳DR』では、『鉄拳5(5.1)』のカードを引き継いでのプレイが可能となっている。引き継がれるデータは、
①プレイヤーネーム　②チーム情報　③購入したアイテム
④購入／獲得した称号　⑤プレイスポット登録情報
⑥ファイトマネー残高
逆に、引き継ぐことのできないデータは、以下の二つ。
①プレイヤーポイント　③ゴーストデータ

ただし、ファイトマネーの引き継ぎなどは若干特殊。特殊な引き継ぎについては左に記したので参考にしてほしい。なお、一旦カードを引き継いでしまったら、前作である『鉄拳5(5.1)』でそのカードを使うことはできないぞ。その他の引き継ぎ情報として、特典付きカードの"特典"は『鉄拳DR』になっても有効だ。

ファイトマネー

ファイトマネーは繰り越されるものの、どうやら残高に上限があるなど制限される模様。代わりに、引継ぎ時に規定額を超えていると何らかの還元があるらしいので、稼いでおいて損は無いぞ。

エディ

クリスティのアイテム「エディ」が無くなり別キャラ扱いとなった今作では、エディを使用する際は新規カードにキャラ登録をする必要がある。エディを購入していたプレイヤーには、別アイテムが進呈されるようだ。

次号は稼働直前特集!!

異色の弾幕シューティングが早くもPS2版として登場!

弾幕シューティングの新境地を切り開いた『サイヴァリア』シリーズで、プレイヤーから注目を集めたスコーネック。そのアーケード最新作となる『ほむら』が、コンシューマ版へと生まれ変わってPS2に降臨！　独創的なゲームシステムの解説と共に、作品世界をより深く楽しむために追加された新要素の詳細な情報をお伝えしていくぞ!!

2005年12月1日に発売!!

HOMURA（ほむら）
■メーカー：タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■価　格：7140円(税込)
■発売日：2005年12月1日発売予定
■対応機種：PlayStation 2

ほむら HOMURA

PS2版だけのオリジナル要素

ギャラリーモード

システム設定のカスタマイズが可能なコンフィグ機能に加えて、ゲーム作成時に使用された設定原画やコンセプトイラストなどを閲覧できるギャラリーモードを新たに追加！　主要な登場人物のキャラ設定から新たに描き起こされた背景イラストまで、独創的な世界観をよりたん能できる要素が満載されたファン垂涎のモードとなっている。

初公開となる各種設定に加えて、大判の新規キャライラストなどが余すところ無く収録されている。

ギャラリーモード選択後、収録されている各種画像を拡大表示。プレイするたびに画像が増えていく。

美麗な設定原画などに加えて書き下ろしイラストを追加!

アーケード版を忠実に再現した移植版!

戦国時代の日本をモチーフとした架空世界を舞台として、その命運を左右する力を秘めた宝珠"天星為魂"にまつわった天狗同士の争いを描いた弾幕シューティング『HOMURA（ほむら）』。タイトーがアーケード提供している基板「Type X」からPS2への移植タイトルとなるわけだが、肝心な移植度の高さについては過去に発売された『サイヴァリア』シリーズで既に実証済み。忠実に移植された本作は、新規プレイヤーはもちろんのこと、アーケード版をやり込んだシューターでも満足できる出来映えとなっている。

また、コンシューマ版だけのオリジナル要素として、各種のコンフィグ機能などの追加要素を搭載。より深くゲームを楽しむための趣向が盛り込まれた、ファンならずともお買い得な内容といえよう。

天狗流抜刀術の極意を伝授!!

近接攻撃となる"抜刀"モーションは、弾き返した敵弾からショットより攻撃力の高い反撃弾を生成可能。さらに敵機を直接斬り付けることで、一撃必殺のカウンター奥義が発動！　この奥義を極めれば、道中の厳しい弾幕もボムを使わずに無効化できる。ただし、ボスに対しては発動しないので要注意!!

抜刀奥義 其ノ壱 雷撃斬

敵弾をかいくぐって、敵機に抜刀攻撃を直接ヒットさせると、奥義の第一段階・雷撃斬が発動。これに成功すると画面上に表示された敵機の動きを止めると同時に敵弾が消滅して、自動的に奥義の第二段階・七閃斬へと移行していく。

抜刀時に画面上に敵機をため込んでおけば、1回でも大量の敵を止められる。

抜刀奥義 其ノ弐 七閃斬

雷撃斬の発動後、自動で七閃斬の高速ダッシュ攻撃へと移行。この際に倒した敵機がコンボ数となって、以降は敵機の点数に倍率がかかる。攻撃タイミングに合わせて、タイミングよくボタンを押すことで、素早いダッシュ攻撃もできる。

ダッシュ攻撃中は自機が無敵。敵機に触れてしまってもミスにはならないぞ。

異形の抜刀術を己がものとし ―迫り来る弾幕を打ち破れ!

いわゆるボムシューティングを踏襲した基本システムで、緊急回避に使用可能なボムはボタン同時押しで発動。それぞれの攻撃ボタンは、ショット&抜刀といった攻撃を個別に繰り出せる仕組み。後者の抜刀アクションは、敵弾を弾くだけでなく、条件を満たすことで奥義が発動。これを使いこなすことがクリアへの近道ともなっていく。

敵が落とすアイテムで自機が段階的にパワーアップしていく。

抜刀アクションは、敵弾を弾き返すことが可能。敵機を斬り付けることで奥義が発動する。

ルートで難易度が変化

ステージ1～3の道中には、プレイヤーが任意に選択可能なエリア分岐なども存在。ステージ1～2は自機の位置、ステージ3は中ボスに関する条件でエリア選択が可能。構成が異なった後半エリアのいずれを選択したかで、その難易度も大きく変わっていく。

ステージ道中はもちろんのこと、ボスによって難易度が変化していく。

アンケートに答えてソフトをゲット! 10名様 PS2版『HOMURA(ほむら)』

このページで紹介した12月1日発売予定のPS2専用ソフト『HOMURA』を、発売元タイトー様のご厚意により、総勢10名の読者にプレゼント！　61ページにある「アルカディア読者プレゼント」の応募要項と締め切りを確認して、本誌備え付けのアンケートに必要事項を記入するだけでOK！『HOMURA』の希望ナンバーも忘れずに!!

詳しくは……61ページで!

太っ腹な読者プレゼント!!

極限にまで研ぎ澄まされたテクニックは、
死線を越えるたびに進化を遂げる――。
『ストリートファイターⅢ サードストライク』
第4回クーペレーションカップ。
史上最高峰ともいうべきこの闘いを、
とくとご覧あれ!

史上最高峰の闘いをいま、ここに――

ストリートファイターⅢ サードストライク

[第4回] クーペレーションカップ

2005年9月29日発売

標準価格 ¥5,040[税込]

EBDVD-00006／約170分／片面二層／COLOR／MPEG2／複製不能／STEREO／4:3／NTSC2

商品のお問合せ先➲株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL:0570-060-555（カスタマーサポート）
通信販売のお問合せ先➲アスキーストア [e-mail] cs@ascii-store.com
もしくは弊社webサイトにてご注文ください。[webサイト] http://www.enterbrain.co.jp/
カスタマーサポート➲TEL:0570-060-555 受付時間／12:00〜17:00（土・日・祝日を除く）
[e-mail] support@ml.enterbrain.co.jp

ファミ通DVDビデオシリーズのご購入について

―初回限定生産のため、お買い求めにくい場合がございます!―

ファミ通DVDビデオシリーズは初回限定生産のため、お買い求めにくい場合がございます。ご購入の際は、店頭での取り寄せ注文、またはwebサイトでお願いいたします。

➲店頭でお買い求めいただく場合
ファミ通DVDビデオシリーズは、全国の家電量販店、ゲームショップにてお買い求めいただけますが、少量生産のため、店頭に置いてない場合がございます。その際は、店頭にて取り寄せ注文をしていただきますよう、よろしくお願い申し上げます。

➲webサイトでお買い求めいただく場合
弊社web販売サイトのアスキーストア、またはセガダイレクトにて、取り扱いを強化しております。もし他のwebサイトでお買い求めできない場合は、上記webサイトにてお買い求めいただくか、お問い合わせをお願い申し上げます。

第六回　アルカディア大賞
ノミネート作品発表

6th ARCADIA AWARDS nominees

2004年10月1日から2005年9月30日までに日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、
最も優れたビデオゲームを選出し、その功績を讃え表彰するもの、それが「アルカディア大賞」です。
数々の優れた作品を選出、表彰することにより、ビデオゲームの制作に携わった多くの方々に感謝を表し、
今後もより優れたビデオゲームを生み出していただくための一助になってほしいと考えております。
また、例年通りアルカディア大賞を含め、各部門賞は読者諸氏による人気投票をはじめ、
選考者によるノミネート作品と読者投票により決定致します。
多くの読者の皆さまからのご投票をお待ちしております。
2005年10月吉日
アルカディア編集部一同

アルカディア大賞
読者対象（読者投票対象）
ベストグラフィック賞（読者投票対象）
ベスト演出賞（読者投票対象）
ベストVGM賞（読者投票対象）
ベスト筐体賞（読者投票対象）
新アイデア賞（読者投票対象）
ベストキャラクター賞（読者投票対象）
好きなメーカー賞（読者投票対象）
ベストインカム賞
特別賞
編集部特別賞

アルカディア大賞選定委員会

アトアーズ株式会社 経営企画室 IR・広報課（松沼 友典）／あまちゅあらいん（小山 祥之）／株式会社アミューズメント産業出版　アミューズメント産業編集部／株式会社アミューズメント通信社 東京事務所（赤木 真澄）／株式会社インプレス PC編集統括部 GAME Watch／株式会社ピーアンドエフ（佐藤 隆之）／株式会社マトリックス（大堀 康祐）／有限会社アミューズメント・ジャーナル／株式会社エンターブレイン ファミ通編集部（マグナマ吟）／株式会社エンターブレイン ファミ通WaveDVD編集部／株式会社エンターブレイン ファミ通Xbox360編集部（松井 宗達）（敬称略）

部門賞ノミネート作品

以下に掲載されている作品は、あらかじめアルカディア大賞選定委員会によって選出された作品です。ベストグラフィック・ベスト演出・ベストVGM・ベスト筐体・新アイデアの5部門においては、これらノミネート作品の中から、読者の皆様の投票により最終的な受賞作品が決定されます。
各部門にノミネートされた作品の中から、あなたが各賞に最もふさわしいと思う作品を選び、1部門につき1タイトルの番号を、巻末のアルカディア大賞投票用ハガキに記入してお送りください。たくさんのご応募、お待ちしております。

ベストグラフィック賞 ノミネート作品

特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られます。グラフィックがゲーム内容に適したものであるかどうかも評価対象となります。

THE IDOLM@STER

01

ナムコ　2005年7月
アイドル育成シミュレーション

トゥーンレンダリングという手法を用いて、アイドルの卵たちを表現。衣装デザインの多さなど、こだわりまくった点も評価されている。

機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.

02

バンプレスト　2005年7月
チームバトルアクション

「ガンダムSEED」の世界を違和感無くゲームに投影する手段はもはや熟練の域。高速バトルを支えたグラフィックの功績も見逃せない。

旋光の輪舞

03

グレフ／セガ　2005年4月
弾幕対戦アクションシューティング

極めて細緻な描き込みが、作品の方向性と見事に融合。未来SF的な世界をプレイヤーに提示した。演出への貢献度も高い。

鉄拳5 (Version.5.1を含む)

04

ナムコ　2004年11月
3D対戦格闘

派手なエフェクトに大技を大技と感じさせてくれるグラフィック。「これぞ紛れも無く鉄拳だ」と感じさせる「正統進化」を果たした。

BATTLE GEAR 4

05

タイトー　2005年6月
レース

新基板「TAITO Type X+」や37.8KHzモニターといったハード面の強化もさることながら、徹底した実車取材がグラフィックの進化を実現。

ベスト演出賞 ノミネート作品

特に優れた演出を取り入れている作品に贈られます。ストーリー・デモ・世界観など、プレイを盛り上げる要素が評価対象となります。

THE IDOLM@STER

06

ナムコ　2005年7月
アイドル育成シミュレーション

時間指定の娘からのメールに落涙必至のお別れコンサートなど、既存のゲームと一線を画す個性的な演出の宝庫となった作品だ。

GHOST SQUAD (Ver.Aを含む)

07

セガ　2004年11月
ガンシューティング

爆弾の解除やテロリストとの格闘戦など、緊迫した特殊部隊の臨場感を味わえるイベントの数々が高く評価された。

三国志大戦

08

セガ　2005年3月
リアルタイムカード対戦

計略発動時の掛け声やSE（サウンドエフェクト）など、プレイヤーの気持ちを「ノセる」演出の数々が高い評価を獲得している。

虫姫さま

09

ケイブ／AMI　2004年11月
縦スクロールシューティング

シューティングゲームとしての演出のみならず、詳細に紡がれたレコ姫にまつわる物語が多くのプレイヤーの心を動かした。

MELTY BLOOD Act Cadenza

10

エコールソフトウェア／セガ　2005年3月
2D対戦格闘

キャラクターのカットインのような派手な演出はもちろん、モーションの一つひとつにまでキャラクターの個性が反映されている。

ベストVGM賞 ノミネート作品

特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られます。ゲーム中に流れる曲だけでなく、効果音などすべての音的要素が評価対象となります。

THE IDOLM@STER

11

ナムコ　2005年7月
アイドル育成シミュレーション

ここまで「歌」がフィーチャーされる作品は音ゲー以来だろう。娘たちの個性がはっきりと表れるのが歌であり、BGMを超越した存在だ。

旋光の輪舞

12

グレフ／セガ　2005年4月
弾幕対戦アクションシューティング

渡部"Yack."恭久氏の手による楽曲群が、世界観を華麗に際立たせる。VGM界の巨匠の手腕は、本作でもいかん無く発揮された。

鉄拳5 (Version.5.1を含む)

13

ナムコ　2004年11月
3D対戦格闘

複数の作曲者を起用し、ナムコサウンドの佇まいを感じさせつつも楽曲のバリエーションが劇的に増えた。サントラの発売が待たれる。

beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY

14

コナミ　2005年7月
DJシミュレーション

「青い空」をイメージしたという楽曲のコンセプトで、さらにバリエーション増加。BEMANIシリーズの楽しさを再確認させた逸品だ。

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE2

15

ナムコ　2005年4月
レース

シリーズのVGMを手掛ける古代祐三氏が、新たな境地に踏み出した意欲作。氏のトランス聞きたさにプレイする人も多い。

ベスト筐体賞 ノミネート作品

専用・汎用を問わず、すべての業務用ビデオゲームの筐体の中で特に優れたデザインや機能を持つ筐体に贈られる賞です。

GHOST SQUAD (Ver.Aを含む)

16

セガ　2004年11月
ガンシューティング

ゲームのコンセプトをストレートに現出させた、スマートなデザインが印象的。ガンコントローラーの設置部分にもこだわりが光る。

三国志大戦

17

セガ　2005年3月
リアルタイムカード対戦

フラットパネル上で迅速な操作をしても認識される点が衝撃的。陰ながら本作のゲーム性を支える筐体だといえるだろう。

スリルドライブ3

18

コナミ　2005年5月
ドライブ

ドライブゲームには付きもののアイテムであるシートベルトに、ゲームシステムをうまくリンクさせた点が高く評価されている。

SEGA GOLFCLUB NetworkProTour (Version2005を含む)

19

セガ　2004年11月
ゴルフ

片手でもプレイできる操作性と、プレイヤー層に合ったデザインを高評価。耐久性にこだわったというクラブスイッチも見逃せない。

BATTLE GEAR 4

20

タイトー　2005年6月
レース

六つのスピーカーを搭載して実現した5.1chサラウンドが、迫力ある臨場感をもたらす。チューニングカーをイメージした外観も個性的。

新アイデア賞 ノミネート作品

特に新しいアイデアが盛り込まれているタイトルに贈られます。一つの作品に関わるすべてが評価対象となります。

THE IDOLM@STER

21

ナムコ　2005年7月
アイドル育成シミュレーション

「ネットワーク対戦で美少女ゲーム」というのは全く新しいジャンル。「メールブリーズ」で日常が変わったプレイヤーも数知れない。

三国志大戦

22

セガ　2005年3月
リアルタイムカード対戦

トレーディングカードゲームという「静的」イメージの強いジャンルで、アクティブなカード操作も可能なゲーム性が斬新であった。

鉄拳5 (Version.5.1を含む)

23

ナムコ　2004年11月
3D対戦格闘

プレイヤーの多様なランキングや対戦風景などを映し出すライブモニターが画期的な存在。対戦ゲームの未来型の一つか。

beatmaniaIIDX11 IIDX RED

24

コナミ　2004年10月
DJシミュレーション

携帯アプリ「IIDX WAVE」とのリンクにより、各種スキンを変更可能。ライバルプレイヤーとの競争心を煽るモードも画期的だった。

MELTY BLOOD Act Cadenza

25

エコールソフトウェア／セガ　2005年3月

「同人作品をアーケードに移植する」という斬新な発想が大いに評価された。アーケード業界に新風を巻き起こすスタイルとなるか？

読者人気大賞

読者人気大賞について

読者の皆様に「最も優れているゲーム」と支持された作品に贈られるのが読者人気大賞です。読者人気大賞は読者の皆様にご投票いただき、それによって決定します。

今回の読者人気大賞ノミネート対象は、2004年10月1日から、2005年9月30日の間に発売された作品です。

投票方法

ノミネート作品の中から「優れている」と判断されたゲームを3作品選び、1位から3位までの順位付けをして投票してください。集計時に各投票の1位を3ポイント、2位を2ポイント、3位を1ポイントとして加算します。そして、ポイントの最多獲得作品が、読者大賞の座に輝くことになります。すなわち、1位は3位の3倍有利ということになりますので、順位付けは熟考の上で決め、投票してください。

AMI

ARUZE CORP.

読者人気大賞 ノミネート作品

01 Type Tunes

Ⓐアルゼ
Ⓑ2005年8月
Ⓒタイピングサウンド

リズムに合わせて、キーボードで歌詞を打ち込む音楽ゲーム。多数のアーティストが楽曲を提供。

02 虫姫さま

Ⓐケイブ／AMI
Ⓑ2004年11月
Ⓒ縦スクロールシューティング

スコアシステムの秀逸さと、主人公レコのキャラクターが、幅広い層のファンを獲得した。超絶弾幕のウルトラモードも話題に。

03 SPECTRAL VS GENERATION

Ⓐアイディアファクトリー・IGS／AMI
Ⓑ2005年5月
Ⓒ2D対戦格闘

家庭用の「スペクトラル」「ジェネレーション」シリーズに出演するキャラが2D対戦格闘ゲームに登場。

04 鋳薔薇

Ⓐケイブ／AMI
Ⓑ2005年6月
Ⓒ縦スクロールシューティング

これまでのケイブ作品とは一線を画す、重苦しい世界観、マニアックなゲームシステム、そして各ステージボスである姉妹も話題を呼んだ。

05 虫姫たま

Ⓐケイブ／AMI
Ⓑ2005年9月
Ⓒパズル

「虫姫さま」の主人公であるレコが、画面内を動き回るパズルゲーム。レバー1本だけで遊べる。

06 スーパー上海2005

Ⓐスターフィッシュ／エイブルコーポレーション
Ⓑ2005年4月
Ⓒパズル

これまでの上海が持つ面白さはそのままに、新たに連鎖上海、ポップアップ上海でプレイヤーに挑む。

07 CAPCOM FIGHTING Jam

Ⓐカプコン
Ⓑ2004年10月
Ⓒ2D対戦格闘

カプコン対戦格闘4タイトルから集結したキャラが、それぞれのゲームシステムを武器にタッグで対決。

CAPCOM

ABLE CORP. LTD.

08 beatmaniaIIDX11 IIDX RED

Ⓐコナミ
Ⓑ2004年10月
ⒸDJシミュレーション

楽曲の多様化と「BEGINNER MODE」の充実により、ファン層を拡大した。シリーズ12作目。

09 QUIZ MAGIC ACADEMY II

Ⓐコナミ
Ⓑ2004年11月
Ⓒオンライン対戦クイズ

新キャラ、画像を使った新クイズなどを追加し、順当にパワーアップ。莫大な会員数を誇る人気作。

10 セイギノヒーロー

Ⓐコナミ
Ⓑ2004年11月
Ⓒガンシューティング

プレイヤーが警察官や特殊部隊に扮し、犯罪者と戦うガンシューティング。秋葉原なども舞台に。

KONAMI

11 pop'n music12 いろは

Ⓐコナミ
Ⓑ2004年12月
Ⓒ音楽シミュレーション

「和」がテーマ。オジャマを駆使する三人同時対戦「NET対戦」モードで、新たな境地を切り開く。

12 GuitarFreaksV

Ⓐコナミ
Ⓑ2005年2月
Ⓒギターシミュレーション

クリップがムービー化。「ギタドタワー」と「ギタドキング」により、ランキングサービスが充実。

13 Toy's March

Ⓐコナミ
Ⓑ2005年2月
Ⓒ音楽シミュレーション

操作が簡単で音楽ゲームの原点である「たたく楽しさ」を重視し、ライトユーザーにアピール。

14 DrumManiaV

Ⓐコナミ
Ⓑ2005年2月
Ⓒドラムシミュレーション

「GuitarFreaksV」同様、e-AMUSEMENTを活用した隠し曲の段階的配信により、長期的な人気作に。

15 ビシバシチャンプオンライン ～笑撃の全国対戦!?～
Ⓐコナミ Ⓑ2005年3月 Ⓒバラエティー

往年の連打系激熱ゲームが、全国オンラインに対応。50を超えるミニゲームで対戦できる。

16 麻雀格闘倶楽部4
Ⓐコナミ Ⓑ2005年3月 Ⓒオンライン対戦麻雀

人気シリーズの第四弾。初心者専用モードの追加でプレイヤー層の拡大に成功した。

17 スリルドライブ3
Ⓐコナミ Ⓑ2005年5月 Ⓒドライブ

超ロングランドライブゲームの3作目。シートベルトの存在により、事故の衝撃をリアルに体感できる。

18 WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAXX!2 プロレス頂上決戦
Ⓐコナミ Ⓑ2005年5月 Ⓒプロレストレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ

全日本プロレスに所属する選手の参加や、タッグシステムの追加など、大幅にパワーアップしている。

19 DANCE86.4 FUNKY RADIO STATION
Ⓐコナミ Ⓑ2005年6月 Ⓒ音楽シミュレーション

サイドステップだけで楽しめる。充実の版権曲で親子やカップルに支持されている。

20 beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY
Ⓐコナミ Ⓑ2005年7月 ⒸDJシミュレーション

夏の青空をイメージした、シリーズ13作目。新オプションの大幅追加で、遊び方の自由度を広げる。

21 pop'n music13 カーニバル
Ⓐコナミ Ⓑ2005年9月 Ⓒ音楽シミュレーション

熟練者向けに「超CHALLENGE」モード追加。「催し物」をテーマにした13作目。

22 Virtua Striker 4
Ⓐセガ Ⓑ2004年10月 Ⓒサッカー

ICカードにより戦績の記録が可能に。また、VS.NETでは、チーム戦術や、選手のカスタマイズもできる。

23 アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―（&鍵聖戦）
Ⓐセガ Ⓑ2004年11月 Ⓒボードゲーム

対戦を強く意識し、前作のカード能力も大幅刷新。鍵聖戦でカード数は三百を超えデッキ構成も∞大。

24 GHOST SQUAD
Ⓐセガ Ⓑ2004年11月 Ⓒガンシューティング

特殊部隊になりきれるガンシューティング。ICカードに対応し、コスチュームや武器の切替が可能。

25 SEGA GOLFCLUB Network ProTour (&Version 2005)
Ⓐセガ Ⓑ2004年11月 Ⓒゴルフ

片手でまったり遊べる操作が秀逸。ICカードにより、さまざまな衣装・クラブなどのカスタマイズが可能。

26 OutRun2 SPECIAL TOURS
Ⓐセガ Ⓑ2004年12月 Ⓒドライブ

『アウトラン2』にコース、マシン、ゲームモード、BGMが追加された続編。

27 THE RUMBLE FISH 2
Ⓐディンプス／セガ Ⓑ2005年3月 Ⓒ2D対戦格闘

使用キャラが七人増え、さまざまなシステムが追加されたため、より深い読み合いが展開された。

28 三国志大戦
Ⓐセガ Ⓑ2005年3月 Ⓒリアルタイムカード対戦

三国志に登場する武将を題材に、兵種や計略を活かして戦うリアルタイム戦術シミュレーション。

29 MELTY BLOOD Act Cadenza
Ⓐエコールソフトウェア／セガ Ⓑ2005年3月 Ⓒ2D対戦格闘

PCゲーム『月姫』に登場するキャラが闘いを繰り広げる。同人ソフトからアーケードへ移植された意欲作。

30 ネットセレクト競馬 ビクトリーハロン
Ⓐサミー／セガ Ⓑ2005年3月 Ⓒネットワーク競走馬育成シミュレーション

競馬ゲームでは初のネットワーク対応ゲーム。オンラインで白熱のレースが楽しめる。

31 旋光の輪舞
Ⓐグレフ／セガ Ⓑ2005年4月 Ⓒ弾幕対戦アクションシューティング

シューティングと対戦を融合させた、新しいゲーム性が話題に。個性的なキャラクターも人気。

32 WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005
Ⓐセガ Ⓑ2005年6月 Ⓒスポーツ

舞台をセリエAからヨーロッパに移し、さまざまなリーグのチームから選手が参戦。

33 NEOGEO BATTLE COLISEUM
ⒶSNKプレイモア／セガ Ⓑ2005年7月 Ⓒ2D対戦格闘

ネオジオタイトルに登場するキャラが多数登場し、タッグを組んで闘う。AW-NETにも対応している。

34 サムライスピリッツ 天下一剣客伝
ⒶSNKプレイモア／セガ Ⓑ2005年9月 Ⓒ2D対戦格闘

過去の2Dサムライシリーズに採用されたシステムが選べる、スピリッツセレクトにより幅広い対戦が実現。

35 GUILTY GEAR XX SLASH
Ⓐアークシステムワークス／セガ Ⓑ2005年9月 Ⓒ2D対戦格闘

新キャラを二人追加し、ゲームバランスを調整したことで、マンネリ気味だった対戦環境を変化させた。

36 翼神 GIGAWING GENERATIONS
Ⓐタクミコーポレーション／タイトー Ⓑ2004年10月 Ⓒ縦スクロールシューティング

TAITO Type Xで初めてリリースされた作品。これまでの画面から縦画面に替わるなど、大幅な路線変更を行なった意欲作。

37 Chaos Breaker
Ⓐタイトー Ⓑ2004年12月 Ⓒ2D対戦格闘

ファンタジー世界を題材にした、異色の2D対戦格闘。キャラとアイテムの組み合わせが奥深い。

38 対戦ホットギミック ミックスパーティー
Ⓐクロスノーツ彩京／タイトー Ⓑ2005年1月 Ⓒ麻雀

ホットギミック4作品を一つにまとめたもの。TAITO Type Xにより、グラフィックの美しさが向上している。

39 TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT
Ⓐアリカ／タイトー Ⓑ2005年2月 Ⓒパズル

マニア向けテトリスの最高峰といえる作品。三つのモードのそれぞれが遊びごたえ満点。

40 雷電III
Ⓐモス／タイトー Ⓑ2005年3月 Ⓒ縦スクロールシューティング

往年の名作シューティングがTAITO Type Xで復活。分かりやすいシステムで取っつきやすく幅広い層に受け入れられた。

41 TARGET:Force
Ⓐ RAW THRILLS／タイトー Ⓑ2005年3月 Ⓒガンシューティング
一人で二丁の銃を扱う「ジャスティスモード」がそう快。気分は「狼たちの挽歌」のチェ・ヨンファ？（古！）

42 The Fast And The Furious
Ⓐ RAW THRILLS／タイトー Ⓑ2005年3月 Ⓒドライブ
映画「ワイルド・スピード」を題材に作られた。ハイスピードでアクロバティックな走行は、そう快感抜群。

43 お手並み拝見FINAL
Ⓐサクセス／タイトー Ⓑ2005年3月 Ⓒバラエティー
「UNO」「大富豪」「将棋」「ZOOKEEPER」が楽しめるバラエティゲーム。今では珍しいG-NET基板だ。

44 ハリキリオンライン プロ野球
Ⓐタイトー Ⓑ2005年3月 Ⓒオンライン野球シミュレーション
プレイヤーが監督となり、チームを指揮して勝利に導くシミュレーションゲーム。全国オンラインで対戦可能。

45 SPICA★ADVENTURE
Ⓐタイトー Ⓑ2005年6月 Ⓒパラソルアクション
レバーとボタンの組み合わせで、バリエーション豊かな操作ができるアクションゲーム。

46 ゾイドインフィニティ EX
Ⓐタイトー Ⓑ2005年6月 Ⓒ対戦アクション
前作に新武装・新型機獣の追加、ゲームバランスの調整を施している。一人用モードも充実。

47 BATTLE GEAR 4
Ⓐタイトー Ⓑ2005年6月 Ⓒレース
ゲーム内容はもちろん、ロールケージや5.1chサラウンドスピーカーなど、筐体面で大幅にパワーアップ。

48 HOMURA
Ⓐスコーネック／タイトー Ⓑ2005年7月 Ⓒ縦スクロールシューティング
ショットと斬撃を駆使して敵を倒すシューティング。一度に複数の敵をロックして、高速で敵を斬りまくるそう快感はかなりのもの。

49 兎 -野性の闘牌- オンライン
Ⓐタイトー Ⓑ2005年7月 Ⓒオンラインタッグ対戦麻雀
漫画を題材にしたタッグ麻雀が、全国対戦に対応。ICカード対応でネットワークコンテンツも充実。

50 鉄拳5 (&Version.5.1)
Ⓐナムコ Ⓑ2004年11月 Ⓒ3D対戦格闘
ICカードに対応し、キャラのカスタマイズができるTEKKEN.NETの導入する、ニーズに着実に応えた。

51 Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦
Ⓐナムコ Ⓑ2004年12月 Ⓒ育成対戦
全国オンライン対戦に対応するだけでなく、テイマーカードの採用により、育成の奥深さが増した。

52 湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE2
Ⓐナムコ Ⓑ2005年4月 Ⓒレース
モード、ライバル、マシン、コース、チューナーなど、追加できる要素はすべて追加している。

53 太鼓の達人 7
Ⓐナムコ Ⓑ2005年7月 Ⓒお祭りバラエティ
基板がシステム256になり、演出面が強化。『ドラクエ』など他メーカー作品の音楽も取り入れている。

54 THE IDOLM@STER
Ⓐナムコ Ⓑ2005年7月 Ⓒアイドル育成シミュレーション
女の子と対話しながらアイドルとして育成する。特に携帯電話を利用した、疑似コミュニケーションは技あり。

55 GUNDAM Battle Operating Simulator
Ⓐバンプレスト Ⓑ2005年3月 Ⓒ3Dアクション
実際にモビルスーツを操縦する気分を味わえる。筐体デザインもガンダムカラーで、非常にキャッチー。

56 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
Ⓐバンプレスト Ⓑ2005年7月 Ⓒチームバトルアクション
ガンダムのVSシリーズ最新作。スピーディなゲーム展開と、綺麗なグラフィックにプレイヤーは熱中。

namco

BANPRESTO

投票要項

読者の皆様にアルカディア大賞へ参加していただく際に、いくつかの注意点があります。

- 投票には、本誌当月号200ページに綴じ込まれている専用はがき「第六回アルカディア大賞投票用紙」をご利用ください。専用はがき以外での投票は無効となります。
- 投票用紙は記述式となっております。黒のボールペンで分かりやすく記入してください。
- 設問にはすべてご回答をお願い致します。
- 今回のアルカディア大賞は、2004年10月1日から2005年9月30日に発売されたゲームを対象にしています（JAMMA機械基準に準拠していないものは除いています）。万が一これらの条件を満たしていながら、ノミネート作品としてリストに掲載されていないものがありましたら、そのタイトル名を記入してください。

▼締め切り
投票は、平成17年12月1日到着分までを有効票とさせていただきます。

ベストキャラクター賞

読者人気大賞ノミネート作品の中に登場するキャラクターの中から最も読者の皆様の支持を得たキャラクターを決定し、その魅力をたたえる、それが「ベストキャラクター賞」です。

ベストキャラクター賞もまた、読者の皆様にご投票いただき、それによって決定します。ノミネート作品に登場するキャラクターの中から、一番好きなキャラクターに投票してください。1票1ポイントの単純加算で集計します。なお、本賞の発表時には受賞キャラの読者イラストを掲載する予定です。ぜひキャラクターイラストの投稿をお願いします。2005年12月1日（木）必着。投稿規定はA-Fro同様です。（P165掲載）あて先はアルカディア編集部「ベストキャラクター賞イラスト係」までお願いします。

好きなメーカー賞

読者人気大賞ノミネート作を開発・販売したメーカーに投票してください。最多得票メーカーを「アルカディア読者に最も人気のあるメーカー」としてたたえる、それが「好きなメーカー賞」です。

本賞もまた、読者の皆様にご投票いただき、それによって決定します。ノミネート作品の販売会社、開発会社の中から、一番好きなメーカー1票投じてください。1票1ポイントの単純加算で集計します。そして、ポイントの最多獲得メーカーが、「好きなメーカー賞」の座に輝くことになります。投票対象の選定基準は特に定めません。投票者のフィーリングで決めてください。「好きなゲームを出している」というまっとうな理由はもちろん「家から近い」などでもOK。

アーケードニュースアナライズ

今年もあと二カ月。さすがに肌寒さを感じる季節になってきました。さて今月は、あの『パックマン』の生みの親、岩谷 徹氏の著書や、メランコリックな気分に浸れること請け合いの「懐ゲー・アカデミー」、新感覚ホビー「.S(ドッツ)」の第二弾の情報などをお届け。何だか時代を感じさせるネタが多くなってしまいましたが、これも秋のせい(?)ということで一つ。

Event

郷愁を誘う「懐ゲー・アカデミー」開催中!

http://www.worldtoy.jp/

株式会社バンダイが、軽井沢の博物館ワールドトイミュージアムにて、企画展「懐ゲー・アカデミー 〜帰ってきた懐かしのアーケードゲームたち〜」を開催中! 去る9月に経営統合した株式会社ナムコの協力の下、昭和を彩った往年のアーケードゲームが大集合。実際にプレイできるものもあるぞ。開催期間にはまだ余裕があるので、連休や年末年始の休暇など、まとまった時間が取れるときに足を伸ばしてみてはいかがだろうか。

懐かしいテーブルタイプのアーケードゲームがズラリ! 一部を除き、当時の筐体を使用しているぞ。

懐ゲー・アカデミー〜帰ってきた懐かしのアーケードゲームたち〜

- **開催期間**:2005年9月16日(金)〜2006年2月27日(月)
- **会場**:軽井沢・ワールドトイミュージアム 10:00〜18:00(季節により変動)
- **休館日**:不定休(年末年始は休まず営業)
- **入場料**:一般700円 小・中学生400円 ※小学生未満は無料
- **特別協力**:株式会社ナムコ
- **協力**:レジャーランド
- **問い合わせ先**:TEL 0267-42-0503

PRESENT! バンダイ様から、ワールドトイミュージアムの入場券を5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、61ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

大型筐体コーナーにも、懐かしい顔ぶれがそろっているぞ。

Release

ゲーム業界志望者必読の一冊が発売中!

http://www.enterbrain.co.jp/jp/p_catalog/book/2005/4-7577-1752-0.html

「史上もっとも成功したゲーム機」として、ギネスブックへの掲載が決定したアーケードゲーム『パックマン』。その生みの親、岩谷 徹氏の著書「パックマンのゲーム学入門」が現在好評発売中!

東京大学大学院のゲーム開発者セミナーで好評だった講義「面白いゲームと売れるゲームの開発手法」の講義内容を始めとする、同氏が今までに現場で培ったゲーム制作のノウハウを徹底収録しているぞ。

ほかにも、ナムコ代表取締役会長中村 雅哉氏、ご存じマリオの生みの親、宮本 茂氏、コピーライター糸井 重里氏ら、業界著名人との対談を収録。

この本を読めば、『パックマン』成功の必然が見えてくるかも!?

PRESENT! エンターブレインから、「パックマンのゲーム学入門」を3名様にプレゼント! 詳しい応募方法は、61ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

パックマンのゲーム学入門

- **著者**:岩谷 徹
- **発売日**:2005年9月17日(土)
- **発行・発売元**:エンターブレイン
- **価格**:1,575円(税込)
- **判形**:B6変形 260ページ
- **ISBN**:4-7577-1752-0
- **画像提供**:株式会社ナムコ

Release

アーケードゲームの歴史が凝縮された一冊!

http://www.ampress.co.jp/pr_flyer.htm

アミューズメント通信社より、アーケードゲームの歴史と、その成果を綴った一冊「それは「ポン」から始まった」が好評発売中! 電器が使用される前のゲームの説明に始まり、業界全体を巡る問題、家庭用ゲーム機の変遷をも視野に入れた、「TVゲームの歴史書」といって差し支えない内容になっている。なお、店頭での販売はされておらず(2005年10月現在)、アミューズメント通信社のサイト(http://www.ampress.co.jp/)のみでの販売となるので注意してほしい。

PRESENT! アミューズメント通信社様から、「それは「ポン」から始まった」を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、61ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

それは「ポン」から始まった

- **著者**:赤木真澄
- **発売・発行元**:アミューズメント通信社
- **価格**:3,675円(税込)
- **判形**:A5判 530ページ
- **ISBN**:4-9902512-0-2

News

「エンターブレインストア」リニューアルオープン!

http://www.eb-store.com/

エンターブレインのショッピングサイトが2005年10月17日(月)より「エンターブレインストア」としてリニューアルオープン! 発売前の商品の予約ができるなど、さまざまな面でパワーアップしているので、ネットで通信販売をする際にはぜひ立ち寄ってみてほしい。

発売から時間がたっているムックや、アルカディア本誌のバックナンバーを買うのに便利だぞ!

エンターブレインストアのココがスゴい!

- エンターブレイン商品の予約がいち早くできる! (発売前の商品も可)
- 容易に商品在庫の有無が確認できる!

——会員専用サービス——

- エンターブレインの商品情報が届くメールマガジンを配信!
- 会員専用のポイントサービス開始! (今冬より対応商品を発表予定)

その他、オリジナル特典など企画満載!

エンターブレインストア

- **URL**:http://www.eb-store.com/
- **Mail**:cs@eb-store.com
- **FAX**:03-4524-6005

Release

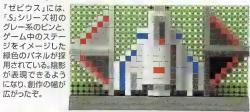
ドット絵の作成が手軽に楽しめる新感覚ホビー「.S（ドッツ）」第二弾いよいよ登場！

http://www.dot-s.net/

「ピンをパネルに挿していくだけでドット絵が作れる」という斬新さと気軽さがウリの新感覚ホビー「.S（ドッツ）」の第二弾が、2005年11月中旬にいよいよ登場するぞ！

第二弾のラインナップは、説明不要の名作シューティングゲーム『ゼビウス』と、家庭用ゲーム機で高い人気を誇る長寿シリーズの一作目『ゼルダの伝説1』の二種類。第一弾はあっという間に売り切れてしまい、品薄状態が長く続いたので、気になる人はこの機を逃さずチェックしておこう！

『ゼビウス』には、「.S」シリーズ初のグレー系のピンと、ゲーム中のステージをイメージした緑色のパネルが採用されている。陰影が表現できるようになり、創作の幅が広がったぞ。

トライフォースのかけらを手にした瞬間のグラフィックも完全再現できる『ゼルダの伝説1』。

.S（ドッツ）
- **発売日**：2005年11月中旬予定
- **発売元**：株式会社トミーテック
- **価格**：987円（税込）
- **内容物**：ピン520本、パネル2枚、ジョイントパーツ2個
- **第二弾ラインナップ**：ゼビウス、ゼルダの伝説1

PRESENT!
トミーテック様から、「.S（ドッツ）」第二弾をセットで5名様分いただきました。詳しい応募方法は、61ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『アイドルマスター』キャンペーン実施中！

http://www.idolmaster.jp/

2005年10月26日（水）より、全国のゲームセンターで「アイドルマスターはじめよう！キャンペーン」が実施されているぞ。発売中の週刊少年マガジン48号、月刊少年エース12月号に掲載されている広告の引換券、もしくは、WebサイトGame Watch（http://www.watch.impress.co.jp/game/）に掲載されている引換券を印刷したものをキャンペーン参加店舗に持っていくと、初回分1プレイが無料でプレイできるトライアルカードがもらえるぞ！

まだプレイしたことはないというキミは、1プレイ遊んでみてはいかが？

このポスターがキャンペーン参加店舗の目印。行きつけのゲームセンターで探してみよう。

PRESENT!
ナムコ様から、『アイドルマスター』特製ウチワを2種類1セットで10名様分いただきました。詳しい応募方法は、61ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

KOF完全読本好評発売中！

http://life.nikkeibp.co.jp/

『KOF』シリーズ10周年を記念して、日経BP社より、「ザ・キング・オブ・ファイターズ完全読本」が好評発売中！

歴代のKOFシリーズを振り返った「KOF10年史」、「KOFが生んだムーブメント」など、同シリーズの歴史が凝縮された決定版だ。また、付録として、京、K'、アッシュら歴代の主人公たちが夢の競演をしているドラマCDが付属。KOFファンは必読&必聴の一冊だ！

ザ・キング・オブ・ファイターズ完全読本
- **発売日**：2005年9月20日（火）
- **価格**：2,480円（税込）
- **発行**：日経BP社
- **発売元**：日経BP出版センター
- **判型**：A4変形　168ページ
- **付録**：ドラマCD「KOF：Mid Summer Struggle」

PRESENT!
日経BP社様から、ザ・キング・オブ・ファイターズ完全読本を5名様分いただきました。詳しい応募方法は、61ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

「冬でもHOT!ペアパスポート」発売！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

いよいよ冬到来です！　東京ジョイポリスでは、冬期間のお得なパスポート「冬でもHOT!ペアパスポート」を11月1日（火）から発売します。

冬期間限定のこのペアパスポートは、通常のパスポートに比べて格段にお得なお値段。2名様分の入場と、アトラクションに乗り放題で何と5,200円！（通常は大人1名で3,300円）しかも大人・小人共通なので、カップルはもとより、家族で使用することも可能です。東京ジョイポリスは完全屋内型なので、寒い日でも暖かく過ごせます。この機会にぜひご利用ください！

冬でもHOT!ペアパスポート
- **販売期間**：2005年11月1日（火）〜2006年1月31日（火）　※2006年2月15日（水）まで有効
- **価格**：5,200円（税込）　※2名分
- **販売場所**：JR東日本みどりの窓口・びゅうプラザ、チケットぴあ、ローソンチケット、CNプレイガイド、セブンイレブン、ローソン、ファミリーマートなど

※東京ジョイポリスでは販売しておりません

JOYPOLIS
SEGA

PRESENT!
セガ様から、東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、61ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

餃子を食べて冬をホットに乗り切るんじゃ！

http://www.teamnamja.com/

肌寒くなってくると、アツアツの餃子を食べて餃子分（餃子を食べて摂取される成分）を補充したくなるんじゃ！　11月の月刊餃子名人には、「赤坂 ちびすけ」が登場。シソやチーズなど、13種類の餃子をたん能できるぞよ。また、11月は池袋餃子スタジアム内福袋神社境内で「屋台争奪！激突餃子バトル」」が開催されるんじゃ。「台湾風本格水餃子 パオ」、「大阪・島の内 三よ志」、「北海道・上富良野餃子 神龍」の三店が、レギュラー店の座をかけておいしさのガチンコ1本勝負！　勝者を決めるのはお主たちじゃ！　来店を待っておるぞ。

屋台争奪！激突餃子バトル
- **日時**：2005年11月12日（土）12時〜17時〜2006年11月13日（日）12時〜16時
- **場所**：池袋餃子スタジアム内 福袋神社境内

お主らがぎょうさん食べに来るのを待っておるぞ！

PRESENT!
ナムコ・ナンジャタウン様から、同店のパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、61ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ゲームセンターマップ

日本縦断

全国広域捜査隊編

ゲーセンマップ初の四国攻略戦は、愛媛県松山市からスタート。今回は松山市在住Alrisさんのお葉書を参考にしたました。貴重な情報をありがトゥー！

年齢層に関係なく楽しめる

セガワールド枝松

松山市枝松5-7-32
☎ 089-935-5414
10:00～24:00

&う「プライズからビデオまであり、ファミリーやカップル層に向いたゲーセンですね」
柵太郎「子供たちに大人気の『ムシキング』や『ラブ&ベリー』もバッチリだ。ビデオも『スパイクアウト』の4人台が設置してあって熱い」

スタッフより

セガのお店ならではのゲームがあり、ウキウキ気分超満載！　そんな当店のイチ押しは『三国志大戦』、待ち時間は観戦用ベンチと漫画「三国志」全巻でおもてなし！

横山光輝先生の「三国志」が読めるという粋な計らい。

大型筐体

http://location.sega.jp/cgi-bin/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=5113050

格闘ゲームの達人が腕を競う

ゲームプラザピース30

松山市平和通2丁目1-3
☎ 089-943-0877
9:00～24:00

スタッフより

ビデオゲーム専門店で狭いお店ですが、2D対戦格闘が盛り上がっています。特に『GGXX SLASH』は、猛者がやり込んでいてレベルが高い！　大会も開催予定です！

&う「30円ゲーセン(一部50円)として、学生の懐に優しいゲーセンです」
柵太郎「スタッフは対戦ゲームに詳しいし、徹底して対戦ゲームに特化したお店だね。新旧の対戦台を常連がやり込んでいる姿が素敵。『GGXX#RELOAD』の全国大会に出場した紗夢使いのYOGO氏もここの常連だ」

学生が多くなるのは特に15時くらいから16時にかけて人が集まるとのこと。

対戦格闘ゲーム　その他

http://www.mginc.jp/index.html

店内ハイスコアも集計するコアなゲーセン

プレイドーム松山

松山市余戸東4-9-40
☎ 089-972-3000
9:00～24:00

柵太郎「新作郡の中にレトロゲームがたっぷり。『エクセライザー』とはマニアック！」
&う「ビデオゲームの良さを伝承するという店側の姿勢に好感が持てますね。大会が多く、サービスも充実しています」

スタッフより

お客様に楽しんでもらうことを優先に、ビデオゲームが愛されるよう努力しています。ビデオゲーム好きは、ぜひご来店ください。

店内は基本100円2プレイ。新作はもちろん、『アシュラバスター』など古いゲームも気軽に楽しめる。

若い世代もケイブ系のシューティングでスコアを出しにくるという。

レトロゲーム　対戦格闘ゲーム　シューティングゲーム

http://www.mginc.jp/index.html

行ってきた人たち

柵太郎隊長

愛媛はユーザーを大事にし、経営努力を惜しまない名店ばかり！ ビッグバンEXさん、餅つきイベントはこれからも継続してください。

&う隊員

愛媛県のゲーセンの多さには驚きました。今回紹介しきれなかった店もあり、また愛媛県へ取材に行くことになりそうです。

みかんの力でゲーセンを巡ろう！

松山の音ゲー総本山

ビッグバンEX

松山市大街道1丁目4-17
☎ 089-915-0554
11:00～27:00(土日祝10:00～27:00)

柵太郎「音ゲーが本当に好きな人が集まっていてスゴイ熱気だ！　新作もバッチリ稼動だし、音ゲー遠征者はここに行くしかねえっ！」
&う「餅つき大会など、ユニークなイベントもあります。見逃せませんね」

稼動直後の『ポップン13』をやり込む人々。ノートもあるぞ。

スタッフより

毎月何かのゲームで大会を開催しています。11月は3周年記念のイベントを用意しています。ゲームが好きな方、当店へ足を運んでいただければ、きっと仲間が見つかりますよ！

愛媛でも『アイドルマスター』はヘッドフォン持参が基本。遠慮無く、お気に入りのアイドルを育成してほしい。

『DDR』は店側の努力もあり大人気ー

音楽ゲーム　大型筐体

今回は残念ながら取材できなかったが、ビッグバンEXのある大街道アーケード街には『クラブゼロ(ビッグバンの隣)』という二階建てのゲームセンターがある。ビデオやメダル、大型機を多数導入しているぞ。毎月ゼロの付く日、10、20、30日にはイベントを開催するということで、来店するならその日がチャンスだ！　ただし、クラブゼロの開店時間は午前11時、フライングには注意だ。

ゲーム1プレイ（一部を除き）30円!

ビッグプレイランド

松山市道後樋又11-23
089-925-0566
10:00〜24:00

&う「ここは旧作が1プレイ30円。『QMAⅡ』も100円2プレイと新作も安いですよ」
柵太郎「シューティングがズラリとあるね！『ライデンファイターズ2』にはランク上昇防止のリセットボタンまであるぜ。イケテル！」

スタッフより
レトロゲームなどほかのお店には無いラインナップがウリです。『GGXX SLASH』、『旋光の輪舞』、『スパⅡX』、『ストⅢ3rd』、『ヴァンパイアシリーズ』の対戦も盛んです。

ウワサのアクションゲーム『パニッシャー』が遊べるゾ。

対戦格闘ゲーム　レトロゲーム　シューティングゲーム

http://www.mginc.jp/index.html

入りやすいきれいなゲームセンター

バンバン2

松山市道後樋又5-28
089-923-3035
10:00〜27:00

柵太郎「ほとんどのジャンルの新作が手堅く置いてあるな。深夜3時まで遊べるのも強みだな」
&う「これからレイアウトを変更するそうですが、ビデオゲームやカードゲームを増やすそうですので何ら問題はありませんね」

スタッフより
大人気の『三国志大戦』から『アイドルマスター』まで大型ゲームを多数設置しています。10月末ごろには『カウンターストライクネオ』も入荷を予定しています。

学生が列を作る『三国志大戦』はダントツの人気。

ビデオゲーム　大型筐体　音楽ゲーム

2D対戦格闘の愛好家が集う

ショッカー

松山市湊町4丁目9-8 1F
089-931-0174
10:00〜22:00

柵太郎「店名はミステリアスだが、中は小ぎれいなゲーセンで安心。2D対戦格闘は熱い対戦が行なわれていて、ハイレベルだのう」
&う「特に『メルブラ』が人気で、3on3大会開催時は14チーム（42名）も集まったそうです」

スタッフより
『GUILTY GEAR XX SLASH』大好評稼動中！『KOF'96』〜『KOF'2003』まですべてそろっています。『XI』稼動の前に、ぜひもう一度やってみてはいかがでしょうか？

『メルブラ』は熱心なショッカーファンが連日通う。

対戦格闘ゲーム　音楽ゲーム　その他

夜明けまでゲームを楽しめる

ハスラー2

松山市道後今市5-40
089-926-0907
12:00〜29:00

柵太郎「朝5時まで遊べるぜ。フォー！」
&う「ほかの店が閉まってても、ハスラー2なら安心ですね。音楽ゲームなどを徹夜で練習したいときに便利。また、二階がビリヤードホールなので、そこで遊ぶのも紳士的です」

スタッフより
お店は大きくありませんが、ビデオゲーム、音ゲー、プライズ各種取りそろっています。また、夜遅くまで営業しているので、ゲームをじっくりやり込みたい人にもオススメ！

音楽ゲームは『ⅡDX』、『GF&DM』に人気が集中する。

対戦格闘ゲーム　音楽ゲーム　ゴルフゲーム

新企画!
ご当地ゲーセン応援団

みんなの地元のゲームセンターをばっちり紹介・宣伝してもらおうという名物企画。今回は愛媛ゲーセン情報を送ってくれたAlrisさんからの補足情報をお届けしたいっ。

JR松山駅のすぐそばにあるゲーセン『駅前スタジアム3』は『QoD』、『アヴァ鍵弐』、『WCCF』などカードゲームがたくさんあります。プライズ、格ゲー、シューティングはもちろんあり、各ゲームにコミュニケーションノートもあります。ここのゲームはやり込みタイプの人が多いようです」

Alris隊員（勝手に任命）、調査ありがとう！みんなもAlris隊員に負けじとゲーセン情報を教えてくれよな。ゲーセン探検隊がひょいひょいオジャマしちゃうかも!?

募集告知

たとえ絵が下手でも、面白ければエニシングオッケイ！　上記のような感じでオモシロ情報を教えてくれ。絵の中に「店名」は必ず入れてくれよな！　あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

ハチロクの実車展示にオドロキ!

グラントシティMGinnキスケ

松山市宮田町4-1　キスケBOX内1F
089-933-2737
10:00〜27:00（金・祝前日〜28:00　土〜29:00　日8:00〜27:00）

&う「松山市駅前の複合アミューズメント施設ですね。ボーリング、食事どころ、温泉が併設されているので、若者から大人まで楽しめるラインナップがそろっています」
柵太郎「肝心のゲーセンはビデオが少々ボリューム不足なものの、大型筐体物バッチリだね！　特に『頭文字D』、『バトルギア4』を始めとするドライブゲーム郡が豊富だ」

スタッフより
多彩なジャンルの機種、新作を豊富にそろえております。CYCRAFT筐体で『頭文字D』がプレイできるのは、四国で当店だけ！

『頭文字D』の拓海の愛車である、ハチロクことAE86 スプリンタートレノが展示してある。ゲーセンで実車展示は初めて見ました。

音楽ゲーム　大型筐体

http://www.mginc.jp/index.html

当コーナーでは、皆さまのゲーセン情報を切実にお待ちしております。特に、四国地方の「高知」、「香川」、「徳島」、九州地方の「佐賀」、「宮崎」、東北地方の「山形」、「岩手」、そして「石川」、「福井」、「沖縄」のゲーセン情報を一店でもいいので教えてください！　あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

ARCADIA DATABASE アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up! 2位 GUILTY GEAR XX SLASH

今月の初登場2位は『GUILTY GEAR XX SLASH』。『同#RELOAD』から約1年半ぶりの新バージョンにしては、キャラクターの追加が2体&各種調整とは寂しい限り。ただ人気シリーズだけに今回もヒットは間違い無いだろう。

メーカー	アークシステムワークス／セガ
ポイント	197.0

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	223.5
2	GUILTY GEAR XX SLASH〈アークシステムワークス／セガ〉	197.0
3	鉄拳5 Version. 5.1〈ナムコ〉	193.2
4	Virtua Striker 4〈セガ〉	132.6
5	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア／セガ〉	113.6
6	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX〈バンプレスト〉	109.8
7	Power Smash 2〈セガ〉	106.1
8	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	102.3
9	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONARIRE FIGHTING 2001〈カプコン〉	94.7
10	THE KING OF FIGHTERS 2003〈SNKプレイモア〉	87.1
11	鋳薔薇〈ケイブ／AMI〉	75.8
12	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE〈カプコン〉	68.2
13	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003〈コナミ〉	56.8
14	KOLLON ころん〈タイトー〉	49.2
15	お手並み拝見FINAL〈タイトー〉	45.5
16	虫姫さま〈ケイブ／AMI〉	41.7
17	ライデンファイターズJET〈セイブ開発〉	37.9
18	式神の城Ⅱ〈アルファ・システム／タイトー〉	34.1
19	Mr.DRILLER G〈ナムコ〉	30.3
20	METALSLUG4〈SNKプレイモア〉	26.5

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング(コックピット・アップライト)

Pick Up! 5位 pop'n music13 カーニバル

早13作目となった『pop'n music13 カーニバル』が5位に登場。シリーズを重ねるたびに新たなモードを追加するなど、プレイヤーを飽きさせないゲーム作りはさすがの一言。これまで通りの長期稼働に期待したい。

メーカー	コナミ
ポイント	132.3

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦(Ver.1.003)〈セガ〉	212.3
2	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005〈セガ〉	144.6
3	麻雀格闘倶楽部4〈コナミ〉	141.5
4	Quest of D〈セガ〉	135.4
5	pop'n music13 カーニバル〈コナミ〉	132.3
6	THE IDOLM@STER〈ナムコ〉	123.1
7	太鼓の達人 7〈ナムコ〉	120.0
8	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈セガ〉	116.9
9	アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦〈セガ〉	113.8
10	Dragon Chronicleオンライン 天空大決戦〈ナムコ〉	110.8
11	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅱ〈コナミ〉	104.6
12	スリルドライブ 3〈コナミ〉	92.3
13	DrumManiaV〈コナミ〉	86.2
14	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	76.9
15	GHOST SQUAD〈セガ〉	61.5
16	TIME CRISIS 3〈ナムコ〉	55.4
17	TYPE TUNES〈アルゼ〉	52.3
18	免許の鉄人〈セガ〉	49.2
19	GuitarFreaksV〈コナミ〉	46.2
20	OutRun2 SPECIAL TOURS〈セガ〉	30.4

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17	☎06-6632-0170
セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎054-252-3591
ハイテク セガ 柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井デパート内B1	☎047-163-9844
セガワールド高山	岐阜県高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F	☎092-724-5971
クラブ セガ 札幌	北海道札幌市中央区南5条西4丁目7南興ビル内	☎011-512-1868

アルカディア読者のVideo Game Music事情

今月の月替わりアンケートは、読者のゲームミュージック事情だ。
まず最初に、ゲームプレイ中にゲームミュージック(以下VGM)を意識しているかどうか。無論、音楽ゲームであれば100%意識することは間違い無いが、それを含めても8割以上の人が常にVGMを意識しているようだ。まぁ、周りがうるさくて意識しようにも聞こえないということもあるが……。
続いて、一番好きなゲームのサントラが出たら欲しいかどうか。絶対に買う! という読者が3割以上というのは頼もしい限り。お金に余裕があれば、という条件付きと合わせれば8割近い数が購入を希望している、ということだ。
この統計がすべてだとは思わないが、やはりVGMに対する一定量の人気やニーズがあると考えて良いだろう。VGMのCDなどは以前ほど頻繁にリリースされるわけではないが、最近注目のインターネットを利用した音楽配信など、提供する手段は講じてもらいたい。

■ゲームのプレイ中にVGMを気にしているかどうか

■ゲームのプレイ中にVGMを気にしているかどうか

■ VGM・SE(Sound Effect)と聞いて連想した音

順位	タイトル(シリーズ)	内容
1位	GUILTY GEAR XX シリーズ	対戦直前のキャラ表示画面、各キャラのテーマ全般、ロジャーのセリフ全般など
2位	KOFシリーズ	京の「燃えたろ?」、庵の三段笑い、KOF'95ライバルチームステージの曲(嵐のサキソフォン)など
3位	三国志大戦	伏兵が出現するときの音、対戦相手が現れたときの音、武将のセリフ全般など
4位	アヴァロンの鍵 シリーズ	戦闘シーンの音楽、「ICカードを抜いてね」の声、メルトダウンの音など
5位	pop'n musicシリーズ	カード挿入時の音、曲選択中タイムアップ間近のアラート音など
6位	ストリートファイターⅡ シリーズ	リュウの「波動拳!」のかけ声、リュウがやられたときの声など
7位	鉄拳5	レイ・ウーロンがKOされたときの声、オープニング全般など
8位	ストリートファイターⅢ シリーズ	挑戦者が現れたときの「ナナナ、ナウ～」、ユリアンステージの曲など
9位	ビートマニアⅡDX シリーズ	カード挿入時の音、楽曲全般など
10位	旋光の輪舞	オープニング曲、ミカステージの曲など

ARCADIA PRESENT
アルカディア読者プレゼント

締め切り
2005年11月28日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

コナミ様ご提供

PS2版『beatmaniaIIDX 10th Style』

コナミ様より、PS2版『beatmaniaIIDX 10thStyle』を3名様にプレゼント！

バンダイ様ご提供

PS2版『機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.』

バンプレスト様より、PS2版『機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.』を3名様にプレゼント！

アミューズメント通信社様ご提供

それは「ポン」からはじまった

アミューズメント通信社様より、「それは「ポン」からはじまった」を3名様にプレゼント！

タイトー様ご提供

PS2版『HOMURA』

ポストペットロリータ スーパーラージ ハイクオリティ ノワール＆ブランシェ ぬいぐるみ

タイトー様より、PS2版『HOMURA』を3名様に、ポストペットロリータ スーパーラージハイクオリティ ノワール＆ブランシェぬいぐるみを2名様にプレゼント！

セガ様ご提供

甲虫王者ムシキング～森の民の伝説～ブランケット

新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア 綾波育成計画

ジョイポリス チケット

『三国志大戦』缶徽章セット

『三国志大戦』缶ケース

セガ様より、甲虫王者ムシキング～森の民の伝説～ブランケット、新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア 綾波育成計画を3名様に、『三国志大戦』缶徽章セットを3名様に、『三国志大戦』缶ケースを2名様に、ジョイポリスチケットを5組10名様にプレゼント！

日経BP社様ご提供

ザ・キング・オブ・ファイターズ読本

日経BP社様より、「ザ・キング・オブ・ファイターズ完全読本」と布製ポスターをセットで5名様にプレゼント！

ナムコ様ご提供

ナムコ・ナンジャタウン パスポート

ナムコ様より、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様に、アイドルマスター特製ウチワを2枚1セットで10名様にプレゼント！

アイドルマスター 特製ウチワ

トミーテック様ご提供

.S(ドッツ)第二弾

トミーテック様より、.S(ドッツ)第二弾をセットで5名様にプレゼント！

編集部提供

編集部より、アルカディア特製図書カードを10名様に、ニンテンドーDSを4名様に、プレイステーション2を1名様にプレゼント！

アルカディア特製図書カード

ニンテンドーDS

プレイステーション 2

エンターブレイン提供

パックマンのゲーム学入門

エンターブレインより、「パックマンのゲーム学入門」を3名様にプレゼント！

バンプレスト様ご提供

バンプレスト様より、ルパン三世タイプライター型音声電卓を1名様に、機動戦士ガンダム 空気ビニール製ヘルメットを2名様にプレゼント！

ルパン三世 タイプライター型音声電卓

機動戦士ガンダム 空気ビニール製 ヘルメット

バンダイ様ご提供

ワールドトイミュージアム入場券

バンダイ様より、ワールドトイミュージアムの入場券を5組10名様にプレゼント！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

DrumMania V2

the "V2"!!

ギタドラシリーズの最新作『ギタドラV2』がいよいよ登場！　本誌初登場となる今回は、前作から引き継いでいるシステムを含めて新たに加わったシステムを紹介していくぞ。これを読んで、稼働までもう少し待つべし！

Gitado Chanko

[illegible]タワーに変わる。今作からは新要素「GITADO CHANKO」が登場！どんなものなのかは、64ページをチェック!!

Mode Select

遊べるモードは3種類。1曲目は必ずゲームオーバーにならず初心者も遊びやすい「BEGINNER MODE」、最もポピュラーな「STANDARD MODE」、そして予め決められたコースや自分で選んだ4曲を連続でプレイする「NONSTOP MODE」だ。「STANDARD MODE」では、条件をクリアすることで「EXTRA STAGE」「ENCORE STAGE」、そして「PREMIUM STAGE」もプレイ可能になるぞ。

Entry Cards

カードのイラストは、ギター・ドラム共に5種類。旧カードも今作用のカードして使用することができるが、一度「V2」で使ったカードは旧作では使えなくなるぞ。「V2」からのエントリーカードを使わず前作のカードで引き続き遊ぶ場合は、クリアマークやスキルポイントなどのプレーデータは引き継がれない。『ギタドラV2』を十分に味わうには、新エントリーカードを使わない手は無いぞ！

Message

泉　陸奥彦

ギタドラシリーズのサウンドディレクターを務めるスゴ腕ギタリスト。「BEMANI EXPO」にも参加しており、「HAPPY SKY」にて楽曲を提供。

皆さん、お待たせしました！「ギタドラV2」、まもなくお目見えします。今作も、Jimmy Weckl、Kozo Nakamura、肥塚良彦、TËЯRAなど、おなじみの人気コンポーザーによる新曲を続々投入。CHOKE SLEEPER、Yum!Yum!ORANGEをはじめ、国内外で活躍中の旬なバンドがたくさん参加しています。海外からは、ラウドロックの本格派、MASTODONが大迫力で初参加！　どれもかっこいい曲ばかりなので、楽しんでもらえること請け合いです。

ところで「BEMANI EXPO」ってご存知ですか？[illegible]ュージシャン18人がペアを組んで曲を作っちゃおうというスペシャルな企画。「V2」にも3曲入っています。だれとだれのペアかクイズにもなっているので、コナミのホームページを見てぜひ応募してくださいね。

さて今回の私の曲ですが、実は"三度笠ポン太"の続編を作っちゃいました。それもロングで。「V2」でも新しい敵を相手に大暴れのポン太。でも歌詞はすごく切なくて泣けるんですよ。くくっ、ポン太、なんてかわいいんだ。頑張れーっ！　はたしてポン太は母に会うことができるのでしょうか……？　お楽しみに。

そんなこんなでエンジン全開、ボリューム満点！あ～早くプレイしたい～って思ってるでしょ。その期待、裏切りませんから！　これからの寒い季節、「ギタドラV2」で熱く激しく、楽しんでくださいね!!

GuitarFreaks V2 Ready for

© 1999 2005 KONAMI

ギターフリークスV2
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン＋ピッキングレバー
■発 売 日：2005年11月稼働予定
■使用基板：——

ドラムマニアV2
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発 売 日：2005年11月稼働予定
■使用基板：——

Hazard 2ミスで終了! リスクを背負って……

本作で加わった新オプション「HAZARD」。プレイ開始時のゲージはMAXだが、1回ミスをするとゲージが赤くなり、2回目のミスをした時点でそのステージは終了となってしまう。しかし1曲のプレイが終了するだけで、ゲームオーバーにはならないぞ。逆に、クリアすればHAZARDボーナスが付加されるため、高得点を得られる。自信のあるプレイヤーは挑戦してみてはいかがかな？

or

New Music

新作が出て最も気になる部分である新楽曲。今作でも版権曲はもちろん、コナミオリジナルの新楽曲を含めて新曲は40曲以上！　総収録曲数では350曲以上とシリーズ最高峰だ。中でも注目なのは、ポップンシリーズでお馴染みの桜井零士さんが名を連ねているところ。ほかにもまだまだ新楽曲はあるので、稼働まで楽しみにしていよう!!

曲名	アーティスト
Desert rain	桜井　零士
GLIDE	TÉ ЯRA
HELLO YOU	古川もとあき
JJ-road	JJ-road
Magic words？	森野くま子
Metal Queen	Vanilla Ninja
Sing A Wel	HIGHWAY61
Take My Hand	Maria Eva with Dream Swing Kingdom
tomorrow	THE LOCAL ART
愛のために。	版権曲
上海ハニー	版権曲

曲名	アーティスト
ツバサ	版権曲
夏の扉	版権曲
星のカケラ	Yum!Yum!ORANGE
魔法のタルト	Twinkle☆berry
南風	版権曲
未来の地図	版権曲
楽園の天使	肥塚良彦
リライト	版権曲
春の歌	版権曲
For the future	版権曲
STAY	CHOKE SLEEPER

新楽曲とともに気になるのがプレイ中のムービー。実写を使ったものからかわいらしいキャラが登場するものまで、曲に合った新ムービーを堪能しよう。

Ticket for "V2"

Message

mito
ギタドラシリーズのアートディレクターであり、システムも担当。"Keiko my love"のクリップで初登場させた力士「山崎」はあまりに印象的。

どーもmitoです。普段はシステムを作ったり、猫を愛でたりしています。「V2」お披露目が近いので、今日はシステム面からのオススメポイントを紹介したいと思います。

まずは何といっても「GITADOCHANKO」ですね!!　ここはやはりこの人「ちゃんこ山崎」に解説をお願いしましょう。

「ごっつあんです！　山崎っす!!　今日は「GITADOCHANKO」について力士の立場から解説するっす!!　ずばり、チャンコをもりもり食べて、強くなって横綱を目指す!!　これっす!!　懸賞のかかった勝負に勝つとうれしいっす!!」

以上ですか？　以上ですね……。詳しくは次ページを読んでもらいましょう……。そうそう、勝敗はルーレットで決めるのですが目押しが効きますので、ぜひ、全勝を目指してください!!

あとのポイントは、前々から要望の多かった「曲セレでのカテゴリ切替」ですね。「曲名別」のほかに「バージョン別」などもあり、かなり曲が探しやすいです。個人的には「SECRET」カテゴリがうれしいですね!!　地味なところでは、「カーソル移動が2段階に速くなる」もポイント。ギタドラも曲数がすごいことになってきましたから、曲選択に関してはいろいろバージョンアップしました。

超マニアックなオプションとしては、「HAZARD」を追加しました。プレイスタイルの「JUDGEMENT」で選べるこのモードは、2回の失敗で「STAGE FAILED」になる極悪コマンドです。でも、1ミスしたときの緊張感はたまりませんね!!

ほかにもいろいろパワーアップしていますので、楽しみにしていてくださいね!!　ではでは。

GitadoChanko

キャラを育てて対戦する、本作で最も新しい要素が「GITADO CHANKO」だ。前作のギタドタワーに変わって登場するこのイベントは、全く新しいことがいっぱい。ここでは、「GITADO CHANKO」の流れやメリットをご紹介しよう。

「GITADOCHANKO」はカードに登録したマイキャラを全国のプレイヤーキャラと対戦させ、勝敗を競いながらランキングの上位を目指すイベントだ。参加方法は、専用のエントリーカードを購入して、初回プレー時にキャラクターを登録するだけ！　また、全国の店舗を「西方」「東方」に分けて合計勝ち星を競う「SHOP CHANKO」もあるぞ。

CHANKO Q&A

Q それで、一体何と対戦するの？　負けると何かデメリットがあるの？

A 対戦相手は、サーバ上に登録されている全国のプレイヤーデータから同じ階級にいる相手がランダムに選出される。負けてもマイナスになることは全く無いぞ。

Q ルーレットに「勝」のコマを増やしたいんだけど、パラメータってどうやって伸ばすの？

A 「体力」「敏捷」「技術」「根性」「運」「腕力」という六つのパラメータは、プレイ結果によって変化するぞ。各パラメータはキャラごとに特徴がある。一度キャラを決定したら途中で変更はできないので、キャラ選択時に表示されているデータを参考にしよう。目指せ10個全部が「勝」のルーレット！

Q 「GITADOCHANKO」は分かったけど、似た名前の「SHOP CHANKO」って一体何？

A 「GITADOCHANKO」が個人戦なら、「SHOP CHANKO」は店舗対抗戦。全国の店舗が「東方」と「西方」に分かれて、店舗毎での勝ち星数の合計を競い合うのだ。勝利チームと敗北側の上位店舗には、隠し曲プレーチケットが配布されるなど特典がある。なお、勝ち星ランキングは外周のヒットチャートの後に表示されるぞ。もうCHANKOの仕組みは分かったかな？　それでは、健闘を祈る！

Have a Nice Chanko!!

キャラを育てて……、

プレイ終了後、「GITADOCHANKO」が開始。各キャラクターにはパラメータが設定されており、プレイの結果によって成長していく。それぞれの項目の値を両者で比較して高い方が有利になるので、やり込んでマイキャラを育てていこう。

いざ勝負!!

先のパラメータ比較によって、「勝」「負」の数が変化するルーレットを使って勝敗を決する。ルーレットが回り始めたら、「勝」のマスを狙ってスタートボタンを押そう。見事「勝」のマスに止まったら勝利となるぞ。

勝てば懸賞も!?

対戦に勝利していくと階級（番付）が上がっていき、初期の「序の口」から5段階後の「幕内」まで昇進すると、今度は幕内ランキングに参加可能になる。また、隠し曲や新メロ、待ち受け画像などが獲得できる懸賞イベントが発生することもあるぞ。

対応機種
505/506シリーズ、FOMA700/701/900/901シリーズ以上

コナミネットDXアクセス方法
iMenu▶メニューリスト▶ゲーム▶ゲームパック▶コナミネットDX

人気楽曲を多数収録。アーケードと同じく3段階の難易度も設定されている。

これで、携帯電話があればいつでもどこでもドラムマニアが遊び放題!!

コナミの携帯サイトであるコナミネットDXから、アプリ本体と楽曲データをダウンロードしたらすぐにプレイ可能。アーケード版で人気の楽曲が多数収録されているぞ。また、キー設定も変更でき、オートパスモードも搭載している。

iアプリ版 DrumMania®

今までEZアプリでしか遊べなかった携帯電話版のドラムマニアがi-modeに登場！　画面は『ギタドラV』がベースで、ハイクオリティなサウンドとビジュアルを実現！

いよいよ稼動開始！ 魅惑のミリタリー・シューティング!!

ついに稼働を開始したグレフの最新シューティング。今回はゲームの基本システムと、序盤ステージの攻略ポイントをバッチリ解説しよう。

Text:たてじゅ

UNDER DEFEAT

アンダーディフィート
■メーカー：グレフ
■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2005年10月下旬（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

予習編 基本システムのおさらい

自機のショットは、ボタンを押したままで連射する機能が付いている。一度に三発ずつ発射され、中央の弾は空中の敵も地上の敵も自動的にロックオンして攻撃する。ボンバーは使用直後から3秒間だけ無敵状態になることも併せて覚えておこう。

まずは自機のショット性能を把握せよ！

自機は、ショットボタンを押さずに移動すると機首が傾き、ショットの方向が変わる性能を持っている。スタート時にノーマルタイプの自機を選んだ場合はレバーの入力方向に機首が傾き、リバースタイプを選んだ場合は入力方向と反対側に向きが変わるようになっている。

オプション攻撃を使いこなそう！

①ショットを撃たずに待て！

ショットを撃つのを止めると、画面左下のゲージがたまる。満タンになったところでショットボタンを押すとオプション攻撃が発動する。オプションはバルカン、キャノン、ロケットの合計三種類があり、バルカンは連射できる分威力が弱く、逆にロケットは一発だけだが当たれば大ダメージを与えることができる。キャノンはこれらの中間の性能を持った武器だ。

②チャージ中はしばらくガマンだ！

オプションが消えると「WAIT」という文字が表示される。この文字が表示されている間は、ゲージをためることができない。ゲージが再びためられるようになるまでの待ち（チャージ）時間も、オプションごとにそれぞれ異なっているのだ。また、オプションは敵に触れると壊れてしまうので、注意しよう！　なお、詳しい性能については右側の表を参照してほしい。

重要 オプションアイテム性能比較

NAME 名前 ＼ DATA データ	ため時間＆チャージ	威力（通常のショットを「1」とした場合の攻撃力）
VULCAN バルカン	ため時間：0.5秒 チャージ：1.5秒	0.75 （威力　小）
CANNON キャノン	ため時間：0.83秒 チャージ：3.0秒	13 （威力　中）
ROCKET ロケット弾	ため時間：1.33秒 チャージ：5.5秒	60 ※爆風は20 両方当たると80 （威力　大）

STAGE1-1 BRIDGE HEAD

ザコヘリコプターおよび戦車は、機首の向きをこまめに変えてどんどん倒していこう。こんなところでやられるわけにはいかないゼ!

先手必勝! オプション攻撃で一網打尽

オプションは初期状態ではバルカンになっているが、アイテムキャリアを破壊してアイテムを取ると装備を変えることができる。このステージではバルカンかキャノンを選択し、二機目のアイテムキャリアを倒したらロケットに変えてボス戦に備えるのがお薦めだ。またアイテムキャリアは、遠距離からでも自機を狙って弾を撃ってくるので注意が必要。出現したら間合いを詰めて、できるだけ早く倒すようにしよう。

注意! アイテムキャリアからは離れるな!

中盤に出現する大型戦車は耐久力が高い。出現したらすぐにオプションを発動させよう!

遠距離からでも速い弾を撃ってくるので、接近して一気に撃ち込んで破壊しろ!

終盤に現れる大きな倉庫は、中央のショットを吸収してしまう。オプションで戦車を狙うとよい。

ショットの向きを変えて狙え!

スタート直後に出現する監視塔は、正面に向かって連続して弾を撃ってくる。機首を傾けて、斜め方向からショットを当てて倒そう。地上物の大型榴弾砲は攻撃はして来ないが、逃すと貢献度が下がるので、中央のショットをロックオンさせて確実に破壊しよう。スキがあればオプションを常に発動させて戦うことも忘れずに!

[illegible]ン攻撃を当てて倒すこと。

監視塔は正面のラインを避けて撃とう。操作練習にはうってつけのキャラクターだ

対BOSS攻略

ボスキャラクターのヘリは、正面のラインで待機し、出現したらすぐにオプションのロケットを発動させて確実に命中させよう。タイミングが遅れると、ロケット弾を撃つ前に体当たりされてオプションを消されてしまうので注意。

その後もなるべく正面のラインをキープする。チャージ時間はノーマルショットを撃ち、チャージ時間が過ぎたら即オプションを発動させて攻撃しよう。ヘリが反転すると攻撃パターンが変わるが、白い弾の軌道さえ見切れば特に難しいことは無い。

ロケット弾を装備すれば楽勝だネ!

反転後にボスが撃つ白い弾を見落とさないように。あまり動き回らずに引き付けてからかわそう。

チャージ時間が過ぎたら、即オプション! 弾がそれないように、必ず正面を向いてから出すこと。

体当たりを避けつつロケット弾をたたき込め! 機首を傾けてさらに撃ち込むのも忘れずに。

Pick Up!

×2ボーナス!

オプション攻撃で得点が2倍に!

画面左上に表示される緑色の数字が、オプション攻撃で獲得した得点。要チェックですゾ。

オプション攻撃で敵を倒すと得点が通常の2倍になる。稼ぐ人はなるべくオプションで敵を倒したほうがいい。また、ロケットのみ、爆風で複数の敵を巻き込むことができることも覚えておこう!

STAGE1-2 BATTLE SHIP

耐久力の高い戦艦が次々と出現するステージだ。オプションは、威力のあるキャノンまたはロケットを選択しよう。

対戦艦攻略は主砲対策がカギ

あわてずにじっと待て!

主砲の弾は、空中で一瞬静止した後、細かい弾に分裂して拡散する。あわてて遠くに逃げようとするとまともに攻撃を受けてしまうので、じっくり引き付けてから、弾の間に入るのがコツだ。

序盤のアイテムを出す二隻の船は必ず倒せ!

写真位置にある船は、二隻とも左側にあるブリッジ(艦橋)を壊すとアイテムが出現する。一隻目がオプション、二隻目はボンバーを隠し持っているので、絶対に逃さないこと!

で、絶対にぶつからないように!

貴重なアイテムを逃すのはもったいな

Pick Up!

作戦終了ボーナスの説明だヨ!

ステージクリア後に入る得点の説明は、以下の通り。能力査定の掛け率は残機が0機のときが300、一機では200、二機以上の場合は100だ。

①**貢献度** ボスや敵軍の施設など、特定の敵を倒すと上昇し、逆に逃すとマイナスされる。最高値は100%だ。

②**能力査定** 貢献度に、残機数による掛け率を掛けた合計値。貢献度が100%のときは、さらに二倍に!

③**燃料節約賞与** 対ボス戦の残り時間一秒につき千点のボーナス。ただし、一秒未満は切り捨てられる。

④**弾薬節約賞与** ボンバーの残り数×一万点のボーナスが入る。稼ぐ人は極力使わずにストックしよう!

対BOSS攻略

出現直後に正面へロケット弾を撃ち込み、複数の砲台をまとめて破壊できるかどうかが、大きなポイント。成功すれば、これ以降の攻略がぐっと楽になるのだ。

左側に寄ると、至近距離に副砲があるので危険。右側に残った砲台と海上のザコを一掃しよう。

正面にロケット弾を撃ち込んで、砲台をまとめて撃破! 敵の攻撃が弱まるし、得点も稼げるしで、一石二鳥だ。

主砲からの弾数が、中盤に出現した戦艦よりも増えているが、避け方はまったく同じでよい。また主砲を破壊する際には、舳先にあるザコヘリコプターを破壊してからオプションを発動させるのがコツだ。

右舷から左舷に展開したら、必ずブリッジ(艦橋)付近の砲台をすべて破壊すること。残したままにすると、この後ブリッジから撃ってくる弾との複合攻撃が避け切れなくなるからだ。壊し損ねてしまった場合は、ボンバーを使って敵弾を消せ!

ブリッジと砲台からの弾が交さると、非常に危険。残った砲台は急いで破壊しろ!

舳先に付いたザコヘリコプターを必ず先に破壊しよう。誤ってロケット弾を当てないように!

ファン待望の「紫ナコルル」登場!!

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。また、記事内に登場する技後の有利／不利などについては、編集部調べによるものです。

サムライスピリッツ 天下一剣客伝
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦剣劇
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2005年9月14日(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

天下一の剣客となるために必要なのは、実戦に裏打ちされた基本と最新の戦術。今月はその二つを、久しぶりの登場となった裏人気キャラ、紫ナコルルと同時に紹介だ!

Text：猫＠来栖

シリーズファンにはおなじみ!! 紫ナコルル

紫ナコルルの歴史

1作目に2Pカラーとして登場。カラーのみでなく勝利画面の顔まで違うのが当時は驚きだった。

2作目「真侍魂」では、キャラ選択画面にも登場。より挑発的な方向にキャラが立ってきた。

3作目「斬紅郎無双剣」では、剣質の羅刹を選択すると登場した。この作品で狼に乗り始めた。

四作目「天草降臨」でもやはり羅刹選択で登場。この後の5作目「零」で「レラ」として別キャラ化。

ノーマルナコルルとの違いは!?

[illegible]

「紫ナコルル」出現コマンド

クレジットが入っていない状態で以下の操作を行なう。
1、デモプレイ中の招待状が出ている画面のときに以下のコマンドを入力

1P側でA → 2P側でB
1P側でC → 2P側でD
2、招待状を斬るフラッシュ後、20フレーム以内に1P側でスタートを入力。
成功すると、スタート音が鳴り、キャラクター選択画面に紫ナコルルが登場。

※一度入力に成功すれば、以降は電源を切っても使用可能状態は継続されます。プレイヤー自身で入力を行なうことも可能ですが、セレクト画面を見ないと出現したかどうかが判別できないため、設置店の担当の方に対応してもらうようにしましょう。

セレクト画面の左上に注目。2カ所あった「?」マークの上の方に紫ナコルルが出現。

体力半分以下で2本目を素手で勝利すると「女の子にはやさしくね♪」と軽めのせりふ。

登場時は「カムイに誓って必ず勝利を!」声もりりしい感じ。ちなみに声優さんは同じだ。

レラはナコルルの別人格、紫ナコルルとはコンセプトから違う別キャラ扱いだ。

ちなみに裏ナコルルといえる「レラ」の初登場は、2001年に発売されたPCゲーム「ナコルル～あのひとからのおくりもの～」。またアーケード版『侍魂』には、初代～剣サムまでの七つの2D作品のほかにポリゴン3Dのシリーズ(通称ポリサム)が97年～98年に2作品発売された。ポリサムでの紫ナコルルはボブカットで、レラに変化する過渡期がここにあったことが分かる。

武士道を歩む者にしか見えない世界
『サムライスピリッツ』その魅力について

最近流行している格闘ゲームとは別の世界に根差しているのが『侍魂シリーズ』。こういった対戦格闘もまた存在する。

Text：猫@来栖

『ギルティ』、『メルブラ』が「動」なら、『サムスピ』は「静」のゲーム!!

「相手の心を斬る」それが侍魂シリーズ

「剣劇」の世界が納得感のある形で表現されたこの『侍魂シリーズ』だが、**攻撃をガードさせても不利な技ばかり**とか、**全体的に動きが少ない**など、最新のハイスピード2D格闘ゲームに慣れたプレイヤーには、違和感を与えることが多いようだ。

このシリーズは、基本的に技をガードさせて不利な故に、一方的に攻め続けることはできない。だからこそ立ち回りでの**「間」**を何よりも重要視し、自分が攻撃する**「動」**の時間よりも、相手にプレッシャーをかけることで攻撃を誘い出す**「静」**の時間の方が、対戦においては多くを占めることになるのだ。

強斬りをガードされただけで大きなスキが発生するため、どうフォローするかが重要だ。

「斬り合い」という世界観を支える各種システム

他の格闘ゲームと違って、本シリーズは技構成が極端。

攻撃は大きく「斬撃」と「蹴り技」に分けられる。前者は威力が大きい代わりに大きな硬直によるリスクを負う。後者は硬直が短く、発生が早い代わりに威力が小さい。

本作の攻防は、これらの使い分けによって展開される。

「斬撃」を多用すると威力が下がるシステムがあるため、**攻めは「蹴り技」で相手を崩し、ここ一発の「斬撃」で体力を奪う流れになる。**

「斬撃」の重さ、そこに至るまでの地味な「蹴り技」による駆け引き、これが独特な読み合いの世界を作り出しているのだ。

自キャラの有利間合いまでは、じりじりと歩いて接近。これもシリーズ通してのだいご味だ。

時を制する者が『サムスピ』を制す!!

初心者でも入りやすいゲーム性

「集中力」と「駆け引き」で必殺の一撃をたたき込め！

侍魂シリーズの大きな特徴は、何といっても「一撃の重み」。もちろんテクニカルな連続技も数多く存在するが、文字通りの一発逆転が可能なシステムがこのシリーズを通じた最大の魅力だろう。

華麗なテクニックやコンボの知識が多少無くとも、ここ一番という場面で**「読み」**や**「勝負度胸」**が相手より勝っていたならば、**多少実力で劣っていたとしても勝利を手にする可能性が常にある**ということなのである。

また、格闘ゲーム初心者でも短期間のうちにメキメキ上達することができるゲーム性も魅力の一つだ。

赤ゲージの量（体力が減った量）に注目。怒り状態での超斬り1発でここまで減らせる。このくらいの状況はよくある話。修練を積んでいけば、一瞬で勝負を決める状況は無数にあるので、我慢し続ければ必ず光明は見えてくるぞ。

『サムスピ』と「待ち」について

「待ち」を責めるな「単調な攻め」を恥じろ！

ガード時のスキが大きいというシステム上、有利な戦法は必然的に「待ち」になる。手数を減らし、時間いっぱいまで使うつもりで相手の攻撃に確定反撃を入れていくのが基本の立ち回り。

卑劣と思うプレイヤーも居るだろうが、待ちは確実に「強い戦法」で、誤解を恐れずに言えば、このゲームの本質は「待ちゲー」なのだ。ただし、**崩す手段はいくらでもある。**動きが単調になり、その行動を相手に読まれてしまえば、裏をかかれて大ダメージをもらうだけ。待ち切れるなら待とう。だがそれも容易ではないことを肝に命じることが重要だ。

「待ち」が強いシステムに加えて、さらにその戦法が得意なキャラ同士の対戦になると、このようにお互い全く動けない状況が生まれる。こうなったら、腹を据えて我慢比べだ。焦りを見せた方が敗北を刻むことになると知るべし。

「動けない」緊張感

動けない時間も常に闘っているのだ！

繰り返しになるが、このゲームは基本的に「先手が不利」である。また、ダッシュやステップなどの移動に関してもすぐには止まれないので安易には使うことができない。飛び道具があるとはいっても、スキが大きいために撃つこと自体に多大な危険が伴うため、「相手の間合いに踏み込まないけん制合戦」という状況がしばしば発生する。

相手のけん制技を誘い出し、そこに攻撃を当てる「後の先」という考え方が対戦してく上での基本となる。このけん制合戦、いわゆる「間合い取り」を掌握しなければ、安定して勝つことは難しい。**「攻撃が当たっていない時間」も後のダメージへの布石だと心得よう。**

シリーズ通して覇王丸の強斬りは発生が早い。間合い内で下手に動いたら……。

大ダメージを受ける。相手の有利間合いでは、無駄な動きは控えること。

相手を「動かして」斬る快感!!

時間によって相手の動きが変わるのでよく見るべし！

相手が警戒しているときは攻撃を当てるのが困難だ。ならばどうやって「後の先」を取っていくかだが、実は一番てっとり早いのは**相手に動いてもらい、そのすきを突く**ことなのだ。そのために**時間を味方に付け、相手の心理を読む**ということが必要になってくる。

ゲームの性質上、序盤は堅く、終盤はぶっ放しが多くなる傾向にある。序盤は手堅く闘いたい相手に合わせて、小技でコツコツ体力を削る。後半リードしていれば、相手は逆転狙いの大技を当てにくるため、そのすきに対応していくのが勝利の秘けつだ。相手を自分の思い通りに「動かして」対応しよう。見事思惑にハメることができれば気持ちいいぞ。

小技で相手の攻撃を誘い出し、ガードすることに成功したならば……。

ザクッと反撃を入れることができる。発生が早い反撃用の技を覚えておこう。

はみ出し剣客伝

初めてサムライシリーズをプレイすると、他の2D対戦格闘とのゲーム性の違いに驚くことも多いはず。文中でも触れているが、このゲームはコンボ精度や正確な目押しの「技術」よりも、勝負度胸などの「精神力」の比重が大きい。手先の器用さに自信が無かったプレイヤーも、思い切って始めてみてはいかがだろうか。

全6スピリッツ 使用法指南

この「スピリッツ」って何を使ったらいいの？ 始めてみてだれもが突き当たるこの疑問を、実戦面から斬ってみた。キミに呼応する「魂」を見付け出せ！

Text:FAG、トモノ

剣質別指南 剣スピリッツ

鉄壁な守りで相手に対応しろ！

スピリッツゲージがMAXになると剣気もMAXに回復する。ゲージの使い方が勝利のカギ！

剣スピリッツの特徴を「見切る」！

- ●秘奥義が使用できる
- ●完全ガードが使用できる
- ●各種ミキリの反撃が強い
- ●武器飛ばし技を確実に発動させることができる

連続技の途中で剣気が回復するので、当てる攻撃力も増加！！

前もって完全ガードでゲージ消費をしておけば……、

秘奥義は強力な技が多いため、一発逆転技、無敵技の秘奥義を持っているキャラには相当な脅威となる。

剣スピリッツはスピリッツゲージがMAXになった場合に、ゲージ消費技を使用しない限りMAX状態を維持できるため、連続技から武器飛ばしがヒットするキャラに向いているといえるだろう。

また、完全ガードは打撃技による二択攻撃や必殺技の削りに対して有効だ。アンヌムツベや風車などの出の早い必殺技を持っているキャラは、相手のけん制技に合わせて完全ガードキャンセルをかけると比較的安全に切り返せる。各種ミキリ行動は、真や零の避け動作に残像エフェクトが付き、攻撃回避以外にも相手の技の判定を消すことができる。

ミナの秘奥義ミトゥンチの裁き。中段技でここからの連携、連続技が脅威。

こんな相手に有効だ！

●ジャンプ攻撃が強力

ジャンプ攻撃に対してEボタンによる各種ミキリを成立させれば、相手のジャンプの着地で優位に立てる。バッタ戦法にリスクを背負わせることができるぞ。

●投げ技が主力のキャラ

相手の投げ技（掴み動作）を回避するには基本的にジャンプ、退き込みなどでの回避になるが、各種ミキリを併用すれば投げだけではなく打撃も回避しやすく、より安全に相手の攻撃をしのぐことができる。また、投げをミキリでかわした場合には、かなりの量の秘奥義ゲージがたまるぞ。

●連係が強いキャラ

いろはの⬇＋Dや、おちゃ麻呂の台車のように連係が強力な技にミキリを成功させると攻撃判定を消して、相手の攻めを回避できる。

反撃確定だ。相手の癖を見抜き、積極的に使っていこう。

小技のけん制に対して、ミキリ下段避けを成功させれば……、

各要所に手が届いた数多くのシステム

シリーズ2作目の『真サムライスピリッツ』のシステムがベースの真スピリッツは、高い通常技の攻撃力を誇り、なおかつEボタンによる各種回避行動が使用可能。さらにスピリッツゲージMAX時には武器破壊技も使える。また、1試合に1回のみだが秘奥義が使用可能で、真スピリッツ独自の特殊技「ぬいぐるみ化」が唯一使えるのだ。

特にEボタンによる回避行動はどれも使いやすく、高い攻撃力を持ちつつも細かい動作も行なえる真スピリッツは、扱いやすさの上ではピカイチといえるだろう。「普段は剣なんだけどこのキャラ相手にはなぁ」なんてときには特にオススメ。

効果は未知数の「ぬいぐるみ化」。必殺技や弾き返しでキャンセルが可能だ。

E行動を有効に使った攻防

➘＋Eで発生する前転は出始め無敵で後半部分を必殺技でキャンセルできる。コマンド投げと併用すると相手のけん制をくぐり抜ける強力な攻撃手段になるぞ。↙＋Eの後転はその逆で、間合いが近過ぎるときに使用したり、相手の跳び込みに対して使ったりする。後転キャンセル必殺技でローリスクにやり過ごすこともできるぞ。

また⬅＋Eの下段避けは確実に投げを避けることができ、反撃もやりやすい。

使いやすいE行動。なかでも⬅＋Eの下段避け、➘＋Eの前転は重要だ。

投げを決める。モーションは踏み込みでもキャンセルできるぞ。

上級者でもたまに忘れるMAX動作。完全無敵を利用し……、

剣質別指南 怒スピリッツ

超斬りの爆発力、これで押し切れ！

E行動、武器飛ばし、秘奥義が無いので狙いは一つ。超斬りをいかに当てるかがポイント！

超斬りをうまくぶっ放すべし！

超斬りの性能は打撃技を一撃分無効にしつつ絶大なダメージを与える攻撃を繰り出すというもの。

この性能を生かした中距離でのぶっ放しがスタンダードな使い方。ほかには、弾かれキャンセルが掛かるため相手の反撃を誘ってから仕掛けたり、相手のジャンプ攻撃に合わせて大幅なダメージ勝ちや、近距離受け身のスキに合わせて超斬りを重ねる、などが有効。意外と大きな反撃をくらいにくいのも利点だ。

判定が後方にあるため、大きな反撃はもらいにくい。

超斬りをガード後に最大反撃をしようとしても……、

はみ出し剣客伝

しゃがみ強斬りキャンセル斬鋼閃の謎：覇王丸のしゃがみ強斬りは遠距離と近距離ではその性能に違いがある。技のグラフィックは同じだが、遠距離しゃがみ強斬りは近距離しゃがみ強斬りよりほんの少しだけキャンセルポイントが早く存在し、その影響で遠距離しゃがみ強斬りから斬鋼閃がギリギリつながるのだ。ただしくらい判定が横に長いキャラ限定なので注意しよう。

剣質別指南

恐怖の火事場のバカ力!

斬スピリッツ

怒りため、空中ガード、そして武器飛ばし連発モード。特殊性を生かした戦法を取っていこう!

斬スピリッツの強みは、その「特殊性」だ!

斬スピリッツの特徴はAB同時押しで怒りゲージため、空中で相手の攻撃に合わせてEボタンで空中ガード、地上でEボタンで避け、相手に近い間合いでレバー前+Eで回り込み、そして体力が減ると常時ゲージがMAXになること。

怒りため、空中ガード、常時ゲージMAXなど他スピリッツに無い行動が多く、特殊なスピリッツといえる。

普段のけん制合戦から怒りためを行なうようにして闘えば、被ダメージでもゲージが上昇する斬スピリッツは必然的にゲージMAX状態になりやすい。攻撃力アップと武器飛ばしの恩恵を受けやすい立ち回り重視のスピリッツだ。

体力がわずかになると発動する常時MAXモード。このチャンスを生かせ!

空中ガードを積極的に活用せよ!

空中ガードは初段をガードすることに成功すれば、残りは自動的に連続ガードしてくれる便利な特殊行動。

ガード後は少し後ろに跳ねてそのまま通常技や必殺技を出すことができるが、ガードが成功しなかった場合には着地時に若干の硬直時間が発生するので注意する必要がある。

今作での対空技は、空対空にしろ地対空にしろ、空中ガードされると不利になる技が多いため、空中ガードを少し見せておくだけで、相手の対空行動をかなり抑止することができる。

対空迎撃が得意な相手の場合は、空中ガードを盾に強引に懐に入っていく戦法もアリといえるだろう。

相手のキャラ選択を見て、空中ガードが必要だと思ったら積極的に選んでいこう。

空中ガードをすればつぶせる。転んだリムルルに反撃だ!

登りジャンプ空中ガード活用法。近い間合いのシラルなんて……、

剣質別指南

究極奥義無の境地を使いこなせ!!

零スピリッツ

とにかく一発逆転が好きな人にオススメのスピリッツ。それが零スピリッツの真骨頂だ!

無の境地で絶大なダメージを奪う!

零スピリッツ最大の特徴は、たまったスピリッツゲージを瞑想することで境地ゲージに変換することができること。この境地ゲージの量が多いほど発動時間と一閃の攻撃力が大きくなる。

境地が発動できるのは自分が落としてしまうと負けになるラウンドに限られているが、その圧倒的な破壊力が最終ラウンドで待っているのは相手にとって相当なプレッシャーとなり、優位に試合を進められる。

一閃で締めてこの破壊力。一閃のダメージは剣気に比例する。

境地発動からの連続技。君が泣くまで斬るのをやめないッ!!

最終ラウンド開始時にこのゲージ量。一瞬の油断も許されない闘いになる。

零スピリッツを選択すべき状況とは?

零スピリッツを選択すべき状況としては、以下のようなものが挙げられる。

一つ目は、**けん制技が強く、遠距離戦を得意としているキャラを相手にしたとき**。特殊行動の前転や伏せが効果的なため、比較的容易に相手の懐に潜り込むことができる。コマンド投げを持つキャラであれば、その恩恵はさらに増すだろう。

二つ目は、**敵が零スピリッツを選択してきたとき**だ。たとえ境地を使われたとしても、怒り爆発を使うことで回避できるし、さらにこちらも境地のプレッシャーをかけて闘えるのが大きい。

零スピリッツの最大の強みは、境地コンボの威力はもちろんだが、その存在をタテにした圧力なのである。

半蔵の影臥境地。この圧倒的不利な状況をしのぎ切れるか!?

剣質別指南

連斬連斬、また連斬!

天スピリッツ

連斬の連斬による連斬のためのスピリッツ。怒り爆発と一閃も使ってダメ押しだ!

怒り爆発と一閃について

天スピリッツは連斬と怒り爆発、さらに一閃が使用できる。Eボタンによる特殊行動は斬スピリッツと同じく避けと回り込みだ。

零スピリッツでも使用できる怒り爆発だが、天スピリッツの場合は爆発中に一閃を出すことができるのがポイント。ABCボタン同時押しで発生する一閃はすさまじい発生の早さで、通常は反撃ができない技でも一閃なら楽に反撃できることも多いぞ。

そのため、爆発した側が、一方的に選択を迫る展開となる。

一閃であれば、反撃できないような技でも確実に反撃可能。

連斬システムをさらに深く斬る!

連斬は初段となる連斬入り込み動作の発生が早く、リーチが長いという二つの条件を満たしていると狙いやすくなる。そのため、この条件に当てはまるキャラは天スピリッツ向きといえる。

リーチは無いけど発生は早いというキャラも、ジャンプ強斬りを浅めに当てた後など連斬を狙う機会が多く、一考の余地はあるぞ。

連斬をつなげていくルートは4種類あるが基本的に使うのは、AABBCCCのスピリッツゲージ増加ルートとBBCキャンセル必殺技の高威力ルートのみだ。

驚異の威力! 災炎三つ付きの連続技だが、決める状況は多い。

ジャンプ強斬りがヒット! 着地AB同時押しで連斬がつながる。

ダメージ重視なら、BBC→キャンセル必殺技が基本だ。

はみ出し剣客伝

天スピリッツ補足:連斬は説明した以外にもAAAとCCDというルートがあるが、CCDは各キャラ個性的な演出が楽しめるルートなので余裕があるときはぜひ試してみよう!

斬スピリッツ補足:怒りためのモーションは瞬時に発生しスキもほとんど無いため、踏み込み→一瞬だけ怒りためと行なえば、小刻みに動くことができる。間合い調整に利用しよう。

昨日の自分を蹴り飛ばせ!!

Dボタン(蹴り)を有効活用せよ!!

ゲームのシステムとキャラクターに慣れないうちは、使うのを忘れがちな蹴り攻撃だが、攻撃の要となる性能を秘めている。使い方を覚えることで、闘い方の幅がグンと広がるぞ!

Text:FAG

Dボタンの秘められた性能

サムライスピリッツにおける主な攻撃方法は、もちろん剣による斬り攻撃だ。しかし、Dボタンによる蹴り攻撃にはさまざまな性能が隠されている。確かに威力は低いが、強い判定で発生が早く、強力な攻撃につながることが多いのである。その性質を理解して使えば、戦法の幅が広がるぞ。

蹴り攻撃はレバーにより攻撃方法が変わる。その種類は↓+D、↙+D、→+D、ニュートラルD、ダッシュ中D、ジャンプ中Dの計6種類。

おおまかに分類すると↓+Dはけん制の足払い、↙+Dはリーチの長いスライディング、→+Dは下段のローキックまたは中段攻撃、ニュートラルDは上方向に強いハイキックやキャンセルがかかるミドルキック、ダッシュ中Dは突進するスライディングで、ジャンプ中Dは発生の早い蹴り攻撃を使うことができる。

また、特殊技になるが、空中で投げ間合い中で← or →+Dの入力で、空中投げを使用できるキャラも存在するぞ。

破沙羅のニュートラルD。前作までは判定が弱かったが、今作では対空兵器として十分機能する。

発生が早く判定が強いミナのジャンプD。空中での密着戦の弱さをフォローできるぞ。

いろはの→+D。中段攻撃で、この技からキャンセルを掛けて各種必殺技につなげられる。

リーチが長く回転も早いいろはの↓+D。近距離の混戦時やけん制に。

蹴り攻撃の意外な長所?

ヒット確認をマスターすべし!

同じ技は二度通用しない!!

Eボタン(特殊行動)を使っていますか!?

怒りスピリッツ以外の各種スピリッツでは、Eボタンによる回避行動が可能だ。非常に重要な役割を持っているので、押しにくいからといって使わないのはもったいないぞ。

Text:FAG

Eボタンの使用法を改めて考えてみよう

Eボタンを押すことによって取れる行動は、共通システムでは受け身、弾き返し。スピリッツ別だと、ぬいぐるみ化、伏せ、前転、後転、下段避け、空中ガード、避け、回り込み、小ジャンプ、ミキリスライドと数多くの特殊行動を取ることができる。

これだけ存在すると何を使えばいいか分かりにくい人も多いだろう。とにかく最初は、システム的に重要な受け身を取ることから意識していこう。

受け身には若干のスキがあるため、一概に安定行動とはいえないが、起き攻めを回避するためにも必要な行動だ。

次に、E行動で相手の投げ(掴み)を回避することを実践してみよう。成功すれば、大きい反撃を決められるため、立ち回りに重みが出てくるぞ。

この二つの行動を無意識にできるようになれば、読み合いに持ち込むことができる。

そこから最速で「緋刀流 雷雨」を出せば見事にヒット! 非常に有効な戦術だ。

閑丸限定になるが、ミキリ下段避けは空中必殺技「緋刀流 小雨」でキャンセルが可能。

遠距離受け身は打撃に対して無敵。キャンセルすることはできないが、距離を離せる。

近距離受け身は、投げに対して無敵。しかも受け身のスキをキャンセルすることができる。

天スピリッツの攻撃避け。終わり際のスキが大きいので飛び道具の回避などに使おう。

前転を使って裏に潜り込もう!

はみ出し剣客伝

半蔵とガルフォードの身代わりの術とイミテイトレプリカ(→←→←→←↓+ADorCE)は斬り攻撃のほかにも意外な技を抜けることができる。蹴り攻撃や、ズィーガーのヴルカーン、羅刹丸の秘奥義剛咆、さらには連斬も脱出することが可能だ。強力な技だが出し方にコツがあり、→と←の間にニュートラルを通すことを意識して入力しよう。最後は←から直接↓に入れればOKだ。

使いこなせば戦力アップ!?

ノーゲージガードキャンセルの謎に迫る!!

一瞬で行う謎のテクニック「ゲージを使わないガードキャンセル」をディープに掘り下げて紹介!

Text:トモゾ

ゲージを使わないガードキャンセル!?

ノーゲージガードキャンセル(以下NGGC)とは、剣スピリッツで使用できる**完全ガード→ガードキャンセルをゲージを使わずに行なうテクニック**である。では、どのように入力すればそんなことができるのかを説明していこう。

通常の完全ガードによるガードキャンセルは、AB同時押しで完全ガードのモーションを発生させ(ここでゲージ消費)、相手の攻撃がそのモーションに触れることで成立する。このタイミングで必殺技を入力するとガード硬直をキャンセルして必殺技を出すことができるという仕組みだ。

これに対してNGGCは完全ガードの入力とそれをキャンセルして出す必殺技の入力を同時に行なうことにより完全ガードのモーション自体を発生させずに必殺技でキャンセルしてしまうのである。

武器飛ばし技の夕鶴の舞で割り込み! ゲージを使用してないからこそできる芸当だ。

無敵技による割り込み例。おちゃ麻呂の武器飛ばし技は連続ガードだが……、

NGGCはどうやってやるの?

NGGCをするためには、剣スピリッツであること、完全ガードができる分のゲージがあることの二つの条件を満たしていなければならない。

やり方は、攻撃を**ガード中に必殺技コマンド+AB同時押し**で出せるが、完全ガードはレバーが上属性か前属性に入っていると出せない。

よってコマンドの最後が上が前属性になる必殺技をNGGCしたければ、コマンド入力後レバーをニュートラルに戻してからボタン入力をする必要があるのだ。例えば旋風裂斬をNGGCするなら↓↘→入力後ニュートラル+AB同時押しとすればいい。

NGGCは何も確定状況だけでは無い。状況を有利にする理由で使っていくこともできる。

ボタン優先順位を理解して、出したい技を出す

コマンド入力のやり方は前述の通りだが任意の技を出すためには今作のボタン入力の優先順位を知る必要がある。例えば↓↙←+Dで技をキャンセルするためには↓↙←+ABDの同時押しを行なわなければいけないのである。細かく優先順位を見ていこう。

●BC〉AB〉D〉C〉B〉A〉E

これが今作の必殺技入力優先順位だ。覇王丸を使用し、秘奥義と武器飛ばし技の両方が使用可能の状態で↓↘→+全ボタン同時押しと入力すると秘奥義が発生し、武器飛ばし技のみ使用可能なら武器飛ばし技が優先的に発生する。両方使用できなければ↓↘→+Dの奥偽 旋風烈斬が出る。

もう気付いた人も居るだろうが、NGGCは絶対にAB同時押しをしなければならないため、弱の必殺技を出すことは不可能である。

確定する。半蔵とガルフォードはヴルカーンに身代わりも使えるのでズィーガーピンチ?

ダブルメガストライクヘッズは消えるまで完全無敵なので……、

また、↓↘→+斬りの必殺技を出したいときはゲージがMAXだと強制的に武器飛ばし技が発生するので、ゲージに常に気を配る必要がある。

以上の理由を踏まえて、強の旋風裂斬をNGGCしたいなら、秘奥義、武器飛ばし技が使用できない状態で↓↘→入力後にニュートラル+ABC同時押しという結論となる。

NGGCを発展させよう!

制約が多く、ほかのコマンドに化けやすいNGGCを効果的に使うのは難しい。

現状では、あくまで「特定の状況に対して使える」という枠を出てはいないだろう。

しかし確定反撃を増やせることは事実であり、反撃には成り得ないがNGGCをすることで有利な状況を作っていく戦法は、まだまだ発展途上とはいえ、これからゲーム自体を大化けさせる可能性すら秘めている。スペシャリストを目指す者は自キャラならではのNGGCの使い方を模索してみてはいかがだろうか。

完全無敵や発生の早い秘奥義は多い。NGGCと組み合わせた場合を考えよう。

ノーゲージガードキャンセルの流れ

NGGCは一瞬で行なわれるため、前述の説明だけでは理解しづらい。連続写真でも見ていこう。

ここでゲージに注目! 消費せずにガードキャンセル必殺技が発生。

はみ出し剣客伝

NGGC補足:いわゆる昇龍拳コマンドである→↓↘コマンドはほかの入力に化けやすくNGGCは難しい。ニュートラルをはさまずに出せるコマンドが一番出しやすくてオススメだ。

関東大会開催:稼動して間もない剣サムだが、早くも非公式ながら関東大会が行われているぞ。詳細は右 記のサイトでチェックしよう。【http://www.samuraispirits.x0.com/ev/kanto1.htm】

ついにNET対戦解禁！ 後半もスペシャルだよ!!

『カーニバル』でもNET対戦が開始！ 盛りだくさんな新要素から基本のおさらいまで大特集!! 後半もwac氏のアドバイス付きスペシャル攻略や、譜面インタビュー、EXPO情報とボリューム満点だよ！

ポップンミュージック13 カーニバル
■メーカー：コナミ
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発売日：2005年9月上旬(稼働中)
■使用基板：――

Text：赤男

New オジャマコンディション

とっても大事な新要素！ セットしたオジャマ名の右にポップ君が表示されているね。5段階に調子が分かれていて、オジャマゲージのたまるスピードと効果の継続時間が変わるようになっているよ。

スッゴク調子が良いよ！

全然使っていないオジャマはこの状態。使ってもすぐにゲージがたまるよ。効果の持続時間もバッチリ。よく使うオジャマでも、ちゃんと休ませて調子を戻してあげよう！

良い感じだよー

あまり使っていないオジャマはこの状態になるよ。ゲージは少し早くたまって、オジャマ攻撃もちょっと長く続くんだ。

いたって普通

これが一番最初の状態。ゲージのたまるスピードも持続時間も『いろは』と一緒。標準的な状態だよ。

調子悪いかも～

オジャマを少し使っている状態だとこうなるんだ。ゲージは通常より少し遅くたまってオジャマの持続も短くなるよ。

チョー最悪……

ずっと同じオジャマ使っていると、疲れがたまって……。ゲージは全くたまらず、オジャマ攻撃もすぐ終わってしまうよ。組み合わせを考えてローテーションさせよう。

お待ちかね！ NET対戦モード!!

『いろは』で大人気だった「NET対戦」モードが『カーニバル』でも登場！ まずは大きな新要素をまとめて紹介するよ!!

判定は「超チャレンジ」モードと一緒で、グループゲージが満タンのときにCOOLを出すと虹色で表示されるよ。グループゲージの上昇率も「チャレンジ」や「超チャレンジ」モードと同じなんだ。

New セリフの吹き出しが変化！

1位になったときとオジャマ攻撃をしたときのコメントが、下の画面のように強調されるようになったよ。オジャマ攻撃を受けたときは、吹き出しのかたちですぐ確認できる。心の準備をしておこう。

オジャマ攻撃をすると、赤い枠の吹き出しでセリフが出るよ！

New 今回のオジャマを一部紹介!!

NET対戦モードの顔、オジャマ君たちをご紹介！ 前回あったオジャマに加えて「くるくるポップ君」のような新オジャマも増えているよ！ ただし、今回から無くなってしまったオジャマもアリ。

コストの少ない「ミニポップ君」は今回も健在。連発してダメージを与えよう。

低速曲で力を発揮する「カエルポップ君」。点数ケズりにオススメだよ。

LV1

オジャマ	効果
ミニポップ君	ポップ君が小さくなるよ
ビートポップ君	ポップ君がビートマニア風になるよ
しろポップ君	ポップ君が全部真っ白になるよ
くるくるポップ君	ポップ君がくるくるまわるよ
ロスト	ポップ君をたたいたときの判定が消えるよ

LV2

オジャマ	効果
カエルポップ君	ポップ君が跳ねながら落ちてくるよ
HIDDEN	ポップ君が途中から消えるよ
縦分身	ポップ君が縦に分身するよ
強制ハーフスピード	ハイスピードオプションの効果を半分にするよ
道連れ	相手がオジャマ攻撃をしてきたら道連れにするよ

LV3

オジャマ	効果
バラバラポップ君	ポップ君の大きさがバラバラになるよ
色々爆走	ポップ君がいろいろな動きで爆走してくるけろ？

セリフ編集は携帯から！ ポップンターミナルへGO!!

ポップンターミナルでは、セリフ編集が可能。オジャマを発動したときや、勝利時・敗北時から、GOODやBADを出したときのセリフも変えられるよ。

もちろんポップンパスポートでも編集は可能。さらに、NET対戦のデータを細かく確認できるよ。

コナミネットDXアクセス方法

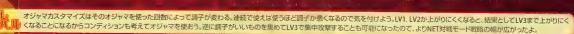
■iモード iMenu⇒メニューリスト⇒ゲーム⇒ゲーム1⇒ゲームパック⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT
■ボーダフォンライブ！ ボーダフォンライブ!⇒メニューリスト⇒ケータイゲーム⇒ゲームパック⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT
■EZweb EZトップメニュー⇒カテゴリで探す⇒ゲーム⇒総合⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT
月額情報料：300円(税込315円) ※各キャリア共通

吹き出しカーニバル

オジャマカスタマイズはそのオジャマを使った回数によって調子が変わる。連続で使えば使うほど調子が悪くなるので気を付けよう。LV1、LV2が上がりにくくなると、結果としてLV3まで上がりにくくなることになるからコンディションも考えてオジャマを使おう。逆に調子がいいものを集めてLV3で集中攻撃することも可能になったので、よりNET対戦モード戦略の幅が広がったよ。

NET対戦モード

はじまり〜

日本中のポッパーと対戦できる「全国対戦」か、同じ店舗内で対戦する「店内対戦」かを選ぼう。

New 3回まで部屋変更できるよ

3回までは部屋を変更することが可能になったよ。選んだ部屋が自分には合わないと思ったら部屋を変えてみるのもアリ！

部屋選び！

部屋別に選べる曲のレベルが決まっているので、自分に合った部屋を選んでみよう。今回はにゃんこ部屋が無くなって、将軍部屋の下にヒーロー部屋が加わったよ。

お好きな曲をリクエスト

自分の選んだ部屋によって選択できる曲の上限レベルが変わるよ。9ボタンのノーマル、ハイパー、EXから選曲しよう。勝敗を左右する大きな要素なので慎重にね！

カードを使えば戦績チェックも！

対戦開始までの待ち時間には、自分の戦績を確認できるよ。過去3試合の順位や、前の対戦で使用したオジャマ、今までの順位獲得数などいろいろなデータが見られるんだ。

オジャマカスタマイズ

オジャマコンディションも考慮して組み合わせをしっかり考えよう。相手のオジャマの調子によっては大ダメージを何回も与えることができたりと、組み合わせは無限大！

3人で対戦開始！

選曲も決めて、オジャマも決めたら対戦開始だよ！ 対戦相手と点数を競って勝利を目指そう。

オジャマを発動するには？

まずはポップ君をたたいてオジャマゲージをためよう。ゲージがたまったら、対戦相手の使用キャラクターの顔と順位が一緒になって落ちてくるんだ。そこでオジャマ攻撃をしたい相手を狙って、判定ラインに重なる瞬間に押そう。

たまったLVに応じたオジャマが発動するので、LV1のオジャマを使いたければLV1までしかたまっていない間に使ってしまおう。ゲージのたまり具合は色の変化によって表示されるよ。

結果発表!!

3ステージすべてが終わると結果発表だよ！ 総合結果で1位になると、3位の人のトランプの絵柄を手に入れることができるよ。目指せトランプ52枚完全制覇！

NET対戦ここが大事！

1位になるには、何よりボーナスを勝ち取ることが大切！ 特にコンボボーナス、クリアボーナス、トップ賞は勝敗を大きく分ける大事なポイントだよ。

相手からボーナスを奪うことも重要。例えばオジャマでコンボを切ってこっちがボーナスを取れれば合計6000点も差を付けることになるよ。このように一つのボーナスの差でここまで差が開くことを頭に入れておいてほしいんだ。

特に実力が拮抗している人同士での対戦はボーナス一つで順位が決まり、ちょっとのミスが命取りになることも！

逆にいえばしっかりプレイしていれば勝ちを拾えることもあるってことだね。

次出しパル 上で書いている以外にも戦績の項目は豪華になっているから『いろは』からやっている人は見比べてみよう。各部屋ごとの戦績もチェックできるようになったので、部屋を行ったり来たりしている人は部屋ごとでの順位もチェックしてみよう。さらに過去3試合の戦績に加えて、過去10試合の戦績をグラフで見れるようになっているよ。

スペシャル企画!!

wac氏のコメント付き!

ポイント攻略 EXTRA

今回は譜面を作成したwac氏自らのコメント付き攻略＆2カ月連続インタビュー前編!!

ジャンル	エレゴシックサバト
タイトル	Dar[k]wish
アーティスト	Akino
レベル	32（H）
BPM	124

ポイントA
58～59小節目 後半

（赤男）59小節目に入る寸前の6+9→5+9に気を付けよう。どうしても押せない人は、6を捨てると押しやすくなるよ。

8→9や2→1にが加わる同時押しが押せない場合は、5+8+9や1+2+5と同時押しと考えて押せばうまくたたけるね。

（wac）最後のサビは三つのパートが順番に入れ替わり、結果だんだんきつくなってきます。

最初、右→手拍子（楽譜2）、左→ピアノ（楽譜3）。次、右→ブラス（楽譜1）、左→ピアノ。最後、右→手拍子、左→ブラス。

なので最後は左手でブラスのフレーズ（楽譜1）をしっかり意識してたたければ右手はどうにかついてくるでしょう、というスタンスで。

つーか改めて見ると、58小節目の最後は配置もっとたたきやすくできたかも。あはは間違えました。こういうこともあるので頑張れ。

ポイントB
36～39小節目 中盤

（赤男）35、37小節目の階段は2の4分のリズムを意識して押すと捌きやすいよ。

（wac）ギターソロですねえ。EXではずっと裏打ちのオルガンが続きますが、ハイパーでは細かいところではギターに専念できる親切設計！　なのでその恩恵をありがたく感じつつ両手駆使して頑張れ。

ポイントA
27～28小節目 前半

（赤男）6より左を左手で、7から右を右手で完全に分けて押そう。27小節の最後にある4+6をとっさに押せない人は、6を右手でたたくのもありだよ。

（wac）右手でたたくこのシンセのブラス（楽譜1）は曲が完成する直前まで無くて、最後の最後にサビに一山ほしいと思ってmizunoさんに足してもらいました。

左手ではakinoさんの荘厳なコーラスをたたきます。頭の中で二つのフレーズを鳴らしながらたたくと、音楽ゲームをしてるっぽくて楽しいと思います。それでたたきやすくなるかは知りませんけど頑張れ。

楽譜1
ブラス

楽譜2
右→手拍子

楽譜3
左→ピアノ

2カ月連続企画の前編!!

譜面インタビュー

wac
BEMANIシリーズのコンポーザーで、譜面制作もこなす。つかみどころの無い発言がファンの間で人気。

――今作でお気に入りの譜面はありますか？

ウッチーの作った"FMポップ"のハイパーが至高ですね。前回の"アカペラ"に匹敵。ってまたヒゲか。譜面制作は音楽的な配置を重視した「理屈」と、視覚やたたき方を重視した「感覚」のせめぎ合いなんですが、ウッチー譜面はそのバランスがいい。

そういう意味では村井さんやナヤ～ンさんは理屈寄りで、うへころ先生やpureさんはやや感覚寄りかなあ。自分はやや理屈寄りで時々はっちゃける。

あとはウッチーと共作した"メルト"EXの仕掛けですね。パーキッツの枠を超えた難度への迷いはありましたけど。やっぱりゲームなんで、遊んでる人をびっくりさせんのは楽しいです。いや、"ドラムンフライ"のことじゃなくてね。

――ではシリーズを通して「この譜面はすごい!」と思えた譜面はどの曲ですか？

だから、すごいのは"ドラムンフライ"ハイパーですってば。あの譜面は何度も直そうと思ったんですよ！　でも前半はもはやあれ以上にはならず……。ならばいっそ、みんなの記憶に残った方が譜面も幸せだろうと。お亡くなりになった方にはここで謝ります。ごめんなさい。

――（笑）。いい意味ですごい譜面は何でしょうか？

すごいというか、dj TAKAには感心することが多いですね。「その手があったか！」みたいな。ポップンじゃないけどIIDXの"V"とか。新しい譜面の様式を作るのはTAKAが多い気がします。そういや現役では一番の古株譜面師だもんなあ。

後編に続く

読み出しバル
今回のスペシャル企画はいかがでしたか？　wacさんのインタビューは次号も後編をお送りするのでお楽しみに！　みんなの要望があれば新たな特集があるかも!!　今号の感想や次号以降へのお願い、攻略してほしい曲など、アンケートハガキに書いてどんどん送ってきてね！　攻略希望の曲は譜面の種類（ノーマル、H、EX）や、どの辺りが難しいのかもなるべく書いてきてね。

開催中!!

BEMANI EXPO

ついにポップンでも BEMANI EXPO曲が解禁!!

IIDXに続いてポップンでもBEMANI EXPO曲が解禁!! 残り12名6組のシャッフルユニットの内の3組がポップンに楽曲を提供してくれているんだ。ポップンのスペシャルユニットはだれとだれかな? 今回は気になる3曲をバッチリ特集!

※記事中のヒントはアルカディアが独自に予想したものです。編集部も正解は知りません。

8月31日から開催されているBEMANIシリーズ4機種合同企画「BEMANI EXPO」。機種の枠を越えたシャッフルユニットの結成など、合同でいろいろなイベントが行なわれているよ!

BEMANI EXPO公式サイトでは、シャッフルユニットのアーティストを当てるクイズ「BEMANIナンバーズ」をはじめ、さまざまなコーナーが目白押し! プロフィールやコラムでは、お目当てのアーティストの以外な側面が見つかるかも!?

ビーマニエキスポ曲がプレイできる筐体には、タイトル画面に右のマークが付いているよ。

http://www.konami.co.jp/am/bemani_expo

Lucifelle

優雅なピアノの旋律に歌声が乗った、壮大な曲。ギタドラシリーズのアノ人を連想させる!?

左右対称の同時押しが後半ずっと続くので、タイミングがずれるとBADの嵐になるので注意が必要だよ。両手のタイミングを合わそう。

ジャンル	PIANOTRONICA
タイトル	コキュトス
アーティスト	FISH BOYS

しっかりとしたメロディーラインにボーカルが重なる、ノリノリな曲。後半の曲調の変化も要チェック! アーティストを当てる大きなヒントだよ。

ジャンル	J-HOUSE POP
タイトル	太陽とバトル
アーティスト	つよし

同時押しが大量に降ってくる譜面で、左手と右手をバラバラに動かすのが重要なポイント。中盤には左手で一定のリズムをたたきながら右手でメロディをたたくという場所もあるので、左を意識しないで右手を押すという練習をするのもアリだよ。

TSUYOSHI

あのユニットの正体は? アーティスト大予想!!

ポップンに参加している6人のアーティストを、赤男と飛鳥が大予想! クイズの参考にしてみてね。

赤男予想

いつもポップンに楽曲提供をしている人は、残りのギタドラでのEXPO曲に参加しているんじゃないかな? 逆もまた然りなので、ここから絞っていくとだれだか想像が付くかもね。

飛鳥予想

3曲とも特徴が出ているので、それぞれのジャンルが得意な人が絡んでいるのかも。「太陽とバトル」と「Fish Boys」は歌もあるのでその辺りから予想するのもいいかも。

BEMANI EXPO公式サイトへ!!
http://www.konami.co.jp/am/bemani_expo

手紙子

アジア独特の楽器で奏でられる、流れるような旋律が印象的。「いろは」の"鳳凰"を連想させるね。

右上からの4個階段が何個も落ちてきたり、階段が混ざりながら左を押す譜面もあったりする、まさに階段譜面。ハイパーのLV32だけど、階段譜面が苦手な人はそれ以上の難度に感じるのでプレイするときには注意しよう。

ジャンル	ASIAN MIXTURE
タイトル	桃源絵巻
アーティスト	菜 -sai-

ジャンル名やキャラ、アーティスト名でそれぞれのアーティストの雰囲気が伝わってくるよね。例えば"ASIAN MIXTURE"を担当しているアーティスト名を見ると「菜 -sai-」って書いてある。ここからこういう曲を作っている人はって考えるとちょっと想像できるよね? HPのプロフィールに書いてある代表曲もヒントになるかもしれないよ。

超白熱の全国決勝大会リポート&インパルスシリーズ攻略！

機動戦士ガンダムSEED（シード） 連合vs.Z.A.F.T.

MOBILE SUIT GUNDAM

シン・アスカ、インパルスと共に参戦!!

機動戦士ガンダムSEED 連合vs. Z.A.F.T.
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2005年夏(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246／SYSTEM256(※)
※SYSTEM246機能のみを使用。

今月は、ついにやってきたオフィシャル全国大会の模様を徹底リポート！ しかし激闘はまだ終わらない!! インパルスシリーズ3種とシン・アスカの参入で、新たな情勢に期待大なのだ!!!

オフィシャル全国大会 Premium Dogfight 2005 BANPRESTO CUP 決勝大会リポート

約2カ月におよぶ全国店舗予選を通過し、決勝大会まで勝ち上がったのはわずか128チーム。「最強のMS乗りはだれか？」その雄雄を決する日がいよいよやってきた！ ガンダムvs.シリーズ初のオフィシャル大会、その栄冠はだれの頭上に？

オフィシャル大会決勝の日！

去る10月9日(日)、ついにシリーズ初のオフィシャル全国決勝大会が開催された。会場は東京・浜松町のニューピアホール。[illegible]大会当日枠の受け付けが行なわれるため、モミアゲ、ニクマン、シシシ、ニョホのライター組も参加し[illegible]抽選を待った[illegible]にあった[illegible]は、抽選待ちの人人人……100チーム[illegible]だれもが「当選は難しいだろう」と[illegible]、[illegible]れた当日枠はかなり多めで、ライター四人も無事当選。大会本戦に挑むこととなった。

予選トーナメントと決勝トーナメントの合間には開発者の方々への質問コーナー、さらにはその開発スタッフと対[illegible]できるイベントなど[illegible]レゼントやフリープレイなどもあり、本戦[illegible]楽しめる大会となった。

決勝後にはインパルスシリーズを公開！ フリープレイも大盛況!!

[illegible]なんと200人を超えるプレイヤーが参加！

予選トーナメントスタート！

予選トーナメントは全128チーム、A～Hの8ブロックに分かれ、各ブロックで優勝した8チームがベスト8となる決勝トーナメントに進出できる仕組みだ。

使用されていたコスト組み合わせとしては、予想された通り560＋420が多く、その中でも特にジャスティスとストライク(ビーム)が多くを占めていた。そんな情勢でかなり目立っていたのが、コスト280のジン(大型ミサイル)。これはコスト以上の強さを誇ることと、何より対ラゴゥ戦に強いことが理由として考えられる。

ほかには、450＋450コンビで予選を沸かせたコンビが居た。チーム「つるぺ」のバスター＋デュエルASと、チーム「ソードカラミティ」のソードストライク(以下、Sストライク)＋カラミティのコンビだ。前者は惜しくもGブロック決勝で敗れたが、後者はHブロックを突破し、見事ベスト8に進出(ライター組はこの2チームに敗北……)。彼らの活躍もあり、予選は見どころの多いものとなった。

本誌攻略ライターの2チームは運良く当日参加枠に抽選で選ばれたが、どちらも2回戦で敗退……。

注目は異色ペア「ソードカラミティ」

決勝トーナメントに勝ち上がった中で最も注目をされたのが、やはり異色の機体編成となるチーム「ソードカラミティ」。決勝トーナメント出場8チームの中で唯一のコスト450ペアだけあって、戦略が完璧に練り込まれていた。

カラミティが中距離から高飛びで弾幕を張る。Sストライクは自ら攻め込まず、近付いてきた敵の迎撃に徹するというスタイルだ。対戦したチームは、中距離からのカラミティの射撃攻撃に痺れを切らし、近付いたところをSストライクに迎撃され、ことごとくペースを乱していった。

Sストライクとカラミティ……特徴の異なる機体の組み合わせと、戦術の徹底で上位進出を果たした。

決勝トーナメント1回戦では「ソードカラミティ」が牧島(ジャスティス)&ダレガミ(ストライク・ビーム)の「ハゲイツ」を下し、その勢いで優勝も期待された。しかし、準決勝でミウラ(フリーダム)&ヒョン(ラゴゥ)の「EXC」チームに落ち着いて対処され、惜しくも敗退。

しかし、彼らの活躍により、コスト450同士のペアに可能性が十分に感じられたのは事実。今後は注目されるか？

SEED事典 決勝大会会場について 会場となったニューピアホールはかなり広く、筐体はホールに32台、メインステージに4台設置されていた。さらにステージの大スクリーンでは、予選トーナメント時からさまざまな対戦が映し出され、プレイヤーや来場者に優しい構成になっていた。多彩なイベントが用意されていたので、ギャラリーとして来場した人も十分に楽しめたのではないだろうか？

ベスト8以降

ワララ〜
ネン（ジャスティス）＆ワラ（デュエル）

奈良西大寺キャノン軍
前川（ストライク・ビーム）
＆神無月みちる（プロヴィデンス）

イイネェ
ャ（ジャスティス）
＆マイキー（ストライク・ビーム）

ムーミン谷のモンテ組
オヤカタ（ジャスティス）
＆クロ（ストライク・ビーム）

モナコファミリーD
チー（ラゴゥ）＆キャス（ジャスティス）

EXC
ミウラ（フリーダム）＆ヒョン（ラゴゥ）

ハゲイツ
牧島（ジャスティス）
＆ダレガミ（ストライク・ビーム）

ソードカラミティ
マダム（ソードストライク）＆タマ（カラミティ）

優勝 ワララ〜

優勝の行方は……？

シリーズ初のオフィシャル全国大会、栄えある王座に輝いたのが、ネン（ジャスティス）＆ワラ（デュエル）のチーム「ワララ〜」。個人のテクニックもさることながら、コンビネーションプレイが随所で光っていた。

彼らの具体的な戦術は、まず常に2機が離れないように位置を取り、[illegible]に近い方が回避に専念。もう1機がスキをうかがって片方が攻撃を当てたら2機で集中砲火でダウンを奪う、というものだ。ダウンを奪ったらすかさず2機でもう片方の敵機を追い回して優勢に立っていた。

そんなチーム「ワララ〜」も、決勝トーナメント初戦から苦戦を強いられた。奈良西大寺キャノン軍」戦、プロヴィデンス（神無月みちる）のドラグーンによって得意のコンビプレイが[illegible]戦に持ち込まれる。両チームとも高コスト機がピンチに陥るが、前川のストライク（ビーム）の覚醒をネンのジャスティスがしのぎ切ったところで差が出て、辛くも勝利を収めた。混戦時のディフェンスの能力も、上位進出チームは総じてハイレベルだった。

決勝トーナメント2回戦からは、2本先取で勝ちとなる3本マッチに。キャスのジャスティスが冴え、2機による片追いをすべてかわす活躍を見せた。1本目を落としたものの、残りの2本はワラのデュエルがしのいでいるところをネンのジャスティスが落ち着いて攻撃を決め、決勝へ駒を進めた。

ベスト8以降はステージ上で対戦。さすがにレベルの高い戦いの連続だった。

そして迎えた決勝戦。相手はミウラ（フリーダム）＆ヒョン（ラゴゥ）のチーム「EXC」。先月号でリポートした予選激戦区、東京・立川オスローー第二店を突破した強豪コンビである。本大会最強と言っても過言ではない、ヒョンのラゴゥが強力なチームだ。見る者にとっては心躍るような、強者同士の頂上対決となった。

1本目は「ワララ〜」が終始有利に試合を進めて勝利。勢いに乗って、そのまま連取もあるかと思われた。しかし、2本目にヒョンのラゴゥが単機でアドバンテージを取り、「EXC」が2本目を奪取する。

接戦が予想された3本目、ミウラのフリーダムが格闘を狙い過ぎたところを突かれ、大ダメージをくらってしまう。先墜ちしたワラのデュエルが、片追いにきたラゴゥを返り討ちにしたところで大勢が決した。攻守共に充実した「ワララ〜」が、栄えあるオフィシャル全国大会初の優勝チームに輝いた。

優勝チーム ワララ〜インタビュー

ワラ（デュエル）［写真左］、ネン（ジャスティス）［写真右］

——まず優勝した感想は?

ネン　うれしい。

ワラ　相方のおかげです。

——優勝できた勝因は何でしょうか?

ネン　相方がうまく逃げてくれた。

ワラ　逃げてたら相方が倒してくれた。

——全国No.1プレイヤーと戦いたい人のために、行きつけのゲーセンを教えてください。

ネン　普段は秋葉原です。池袋のサファリでもプレイしてます。

ワラ　赤羽AGスクウェアです。

決勝大会総評

予想通りコスト560と420の組み合わせが大半を占めた。中でもジャスティスの使用率が非常に多かったのが印象的。ステップキャンセルが必須テクニックとなっている状況では、⬆格闘とチャージショットを絡めることで自ら攻めていけるジャスティスの使用率が上がるのもうなずける。ほかのコスト560機体の可能性も、今後考察していきたい。

また、ブロック予選ですべて敗退してしまったが、ジン（大型ミサイル）がコスト560の機体とコンビを組んだチームもいくつか見られた。攻撃力とメイン射撃のホーミング性能が高く、優秀な機体。同コストの中では、格段に性能が高いのが魅力だ。また、プロヴィデンス封じとして使用するプレイヤーも多かったと思われる。

準決勝まで1本勝負ということもあり、キュウ＆セラやカツオ＆タンカーなど、多くの実力者が早期に敗退。大会の雰囲気に呑まれたり、時の運で負けたりといった形で実力者が消えてしまうのは非常に残念だ。今回の大会を貴重な経験値として、今後の活躍に期待したい。

また、今後の展開として、3on3やコスト制限有りルールなどさまざまな形での全国大会が開催されて、シーンをさらに盛り上げていってほしいと切に願う。

TECHNIQUES IN THE TOURNAMENT

大会テクニック考察

全国大会では基本テクニックのレベルが高いだけでなく、目新しいものも見受けられた。ここではそこからいくつかをセレクトして、紹介しよう。

Text・シジシ

バスターガンダムのクィックチャージショット

クィックチャージショットというのは、バスターガンダムだけが可能なテクニックだ。全国大会の質問コーナーで「仕様」ということで認められ、本戦でもバスターガンダムで活躍したプレイヤーも居たので、大会テクニックの一つとして紹介しよう。

従来のチャージショットは、相手の着地硬直ぐらいしか狙わないのが実状だ。なぜならチャージショットの軌道は直線的で、ステップはもちろんBD(ブーストダッシュ)で簡単にかわすことが可能なためである。

では、クィックチャージショットを使えばどうなるか？ ステップではかわされてしまうが、ほかの回避行動(BDや通常移動)はすべて捕捉することが可能なのだ。基本的な移動手段としては通常移動やBDが使われるので、相手がこちらをサーチしていなければ簡単に高威力のチャージショットを当てられることになるのだ。

手順は下の写真を見てもらえれば分かると思うが、チャージ量に気を付けてほしい。失敗すれば自分はスキだらけになるので、反撃がほぼ確定してしまう。**正確にクイックチャージショットを撃てる**ことと、**使う局面(自分が敵機にサーチされていないときなど)をしっかり把握すること**が大切だ。もちろん相手も警戒するわけだから、ここぞという「切り札」的な使い方が好ましい。

なお、これは応用になるが、格闘チャージショットもためておけばより効果的だ。横からの射撃を避けたり、射撃のスキを狙われたときに実弾をかき消したりできる。

①射撃ボタンを押しっぱなしにして、ゲージぎりぎりまでチャージする。

②射撃ボタンを押し直し、その後射撃ボタンを押しっぱなしにする。

③ゲージがたまったのを確認したら、射撃ボタンを離してショット！

④格闘チャージショットでキャンセルを掛けて、スキを軽減しよう。

カギを握るのは低コスト機？

今回の全国大会では、コスト560＋420の組み合わせが非常に目立っていた。その中でも勝ち進んでいったチームは、何が抜きん出ているのか？ 攻守における個々のスキルはもちろんとして、特に低コスト側(420)の動きに注目してみた。低コストがしっかりと働いたチームが勝利をものにしていたからだ。気付いたのは以下の3点。

①絶対に先墜ちしない。
②高コスト側のビーム攻撃と同時に射撃攻撃を合わせる。
③覚醒を温存する。

まず①だが、お互いの耐久力調整を見極め、1機目が墜ちるときは、高コストから先に墜ちるように低コストが粘っていた。低コストが先に墜ちて、相手に片追いされるのを防ぐためだろう。

そして②。基本的には高コスト機の後方に居て、高コストのビームにすかさず射撃を合わせていた。そしてもう一方の敵をサーチして次の行動に移る、といった連携が目立っていた。

最後に③で挙げた覚醒の使い方。状況にもよるのだが、基本的には高コストの方が耐久力が残るので、覚醒を先に使う。そしてトドメを刺しに低コスト側が発動する、といったケースが多かった。

チームバトルでは、低コストが狩られないようにするのが大切だと痛感させられる大会でもあった。

プレイステーション 2版 いよいよ登場！

2on2対戦の面白さと原作世界の魅力がたっぷりと凝縮された本作「機動戦士ガンダムSEED連合vs.Z.A.F.T.」が、早くもPS2に登場する。

最大二人での対戦や協力プレイのほか、戦力ゲージやダメージレベル、タイマーなど、こと細かい対戦ルールを設定できる。また、覚醒ゲージMAXに設定すれば、練習する機会の少ない覚醒コンボもトレーニングし放題！ キミのプレイヤースキルアップに役立つこと間違い無しだ！

また、アーケードでも公開されたインパルスシリーズ3機種はもちろんのこと、そのほかにも大人気作「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」から、多数の機体が参戦する模様だ。

PS2版で鍛錬し、アーケードの対戦で勝てる！ なら、買うしかないじゃないかっ！

今月はなんとこのPS2版ソフトを3名の読者にプレゼント！ 61ページの応募方法をよく読んでドシドシ応募してほしい！

フォースインパルスも参戦。「SEED DESTINY」からほかにも機体が追加！

キラ対シン、新旧主人公対決！ いつでも夢の対決が実現できる!!

PS2版でコンボを練習して、キミもアーケードで対戦してみないか!?

PlayStation.2

プレイステーション 2専用ソフト
「機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.」
11月17日発売予定
メーカー希望小売価格：¥7,140(税込)

SEED用語 全国大会でのチーム連携 二人の声を「掛け合う連携」が非常にうまいチームが見受けられた。例えばビームで追い掛ける局面では、僚機のビームがヒットしてから撃っても間に合わないことが多

最後のシークレット公開! インパルスシリーズ攻略

ZGMF-X56S/α フォースインパルスガンダム

メイン射撃	:ビームライフル	サブ射撃	:バルカン砲
格闘	:ビームサーベル	コスト	:450
耐久力	:630	通常移動速度	:B
上昇能力	:B	BD速度	:B
BD持続	:B	ショートステップ	:B
ロングステップ	:B		

インパルスシリーズの中では、攻守共にバランスの取れた機体。豊富で性能のいい格闘攻撃を使いこなそう!

Text:シシシ

豊富な格闘攻撃を極める!

フォースインパルスの特徴の一つとして、多彩な格闘攻撃が挙げられる。通常格闘に加えて⬆格闘、⬅or➡格闘、⬇格闘に特殊格闘と、実に豊富な格闘攻撃があるのだ。

それでは各格闘攻撃について解説していこう。まずは⬆格闘。攻撃判定の発生が早く、さらに判定が強いため、いわゆる「ぶっぱなし」気味に使っても効果的だ。⬆格闘2段の後にはメイン射撃が決まるが、当たりにくい上に、敵にスキを狙われやすい。混戦時など、状況によっては狙わなくても構わないだろう。

次に⬅or➡格闘。ステップで相手の攻撃を避けてから⬅or➡格闘1段止め→メイン射撃が決まり、使用頻度は高くなりそうだ。

そして⬇格闘。発生がとても早く、フォースインパルスの主力技の一つになる。相手と同時に格闘攻撃を入力した場合、一方的に勝つことの方が多いほどの早さを誇る。特殊格闘につながる派生コンボがあるのもポイントだ。ただし、射撃キャンセルが利かないという弱点もあるので、その点は覚えておいてほしい。

最後に特殊格闘。こちらの主な使い方は二つ考えられる。

まずはぶっぱなし気味に繰り出す、思い切った使い方。ホーミング性能が高いので、これでもかなり当てやすいのだ。

そしてもう一つは、相手の射撃をかわしつつ当てる方法。高く上方に舞い上がって攻撃するために、相手の射撃をかわしつつ格闘を当てるといった、攻防一体の使い方が可能なのだ。ただし、出した後のスキは大きめなので、十分に注意しよう。

最後に通常格闘。威力が高いのが特長だ。⬆格闘や射撃へとつながる派生コンボがあるので、反撃が確定する状況では通常格闘を使って、しっかりとダメージを与えたい。

相手との距離や相手の性能を理解し、五つの格闘を使い分けよう。

⬆格闘の性能を生かして攻撃。相手が背を向けたら、すかさず決めよう。

多彩な用途がありそうな特殊格闘。相手の攻撃を避けつつ攻撃だ!

⬇格闘の発生の早さはピカイチ。相手の格闘を迎撃しよう!

立ち回り考察

フォースインパルスの欠点は、攻撃力の低さにある。機動力、格闘性能の高さは問題無いレベルなのだが、それに反して格闘のダメージが低いのだ。よって、ダメージ負けしやすい乱戦は極力避けて、中距離から近距離の間で戦おう。

この間合いを行き来しつつ、手数で圧倒したい。

よって、覚醒中も威力の低い格闘コンボになりがちなので注意してほしい。⬆格闘、⬇格闘を起点として、コンボをつなげよう。メイン射撃連射の方が安定してダメージを与えられることもあるので、無理に格闘を狙い過ぎなくてもいい。

【通常時の基本コンボ】
⬆格闘2段→メイン射撃

【覚醒時の基本コンボ】
⬆格闘→格闘→⬆格闘→⬇格闘→特殊格闘

覚醒コンボで攻撃力をカバー。フォースインパルスは覚醒で差を付けたい。

オススメの僚機

中距離でのけん制もできるが、多彩な格闘攻撃を生かすためにも、前に出て格闘を当てていきたい。ストライクルージュよりもやや格闘寄りなスタイル、といえるだろう。

バランスの取れた機体らしく、パートナーを特に選ばない。ただし、やや攻撃力に不安があるため、その点をカバーできる僚機であれば理想的だ。

【オススメの僚機】

ストライクルージュ
格闘攻撃で注意を引き付ける好パートナー。

バスターガンダム
中～遠距離プレッシャーを掛け、援護できる。

カラミティガンダム
大会で評価上昇。遠距離で当てられるのは強い。

攻撃の種類（ヒット時の効果＆最大ヒット数）	ダメージ	備考
メイン射撃（よ）	100	
サブ射撃（無×10）	30	
格闘①（よ）→格闘②（よ×2+ダ）→格闘③（ダ）	202	2段目キャンセル不能
通常格闘（よ）→通常格闘（よ×2）→⬆格闘（ダ）	[illegible]	2段目キャンセル不能
格闘①（よ）→格闘②（よ×2）→メイン射撃（よ×3）	225	2段目キャンセル不能・5段ヒットで強制ダウン
⬅or➡格闘（よ）→格闘（ダ）	137	
⬆格闘（よ+ダ）	149	1段目キャンセル不能
特殊格闘（ダ）	120	キャンセル不能
⬇格闘（浮）→特殊格闘（ダ）	187	キャンセル不能

SEED事典 フォースインパルス補足 バランスの取れた機体の例にもれず、特徴の無さも目に付く。そこで、特殊格闘や⬇格闘といった「見せ技」を試すのもいいだろう。あえて着地の硬直を見せておいて、敵の攻撃を特殊格闘で避けつつ反撃したり、敵の格闘攻撃を⬇格闘で迎撃したりと、相手に「やりづらさ」を感じさせることができればこちらのペースだ!

ZGMF-X56S/β
ソードインパルスガンダム

メイン射撃	：ビームブーメラン(フラッシュエッジ)	サブ射撃	：バルカン砲
格闘	：レーザー対艦刀(エクスカリバー)	特殊射撃	：ビームライフル
コスト	：450	耐久力	：650
通常移動速度	：B	上昇能力	：B
BD速度	：B	BD持続	：C
ショートステップ	：B	ロングステップ	：B

強力な格闘攻撃に加えて射撃武器までも備え、まさに死角無し！ 一撃必殺の攻撃をたたき込め!!

Text：ニクマン

特殊格闘を狙え！

ソードインパルスの特殊格闘はホーミング性能と判定に優れ、絶大な破壊力を誇る優秀な格闘攻撃だ。多少発生が遅く、下方向へのホーミング性が弱いという欠点はあるが十分主力として使える。ただし、発生の遅さがネックになって、遠めの間合いからの攻撃や硬直の少ない攻撃への反撃には使えないので、注意が必要だ。

なお、特殊格闘は4段技。単発でも十分威力は高いものの、全段ヒットさせるとダウンさせてしまう。そこで、特殊格闘の3段目をメイン射撃のフラッシュエッジ(以下FE)でキャンセルしよう。すると相手を上空に斬り上げた後、さらなる追撃が可能になる。追撃には単発技で威力の高い⬆格闘を使うと、より大ダメージを与えられる。このとき⬆格闘は、必ず相手が空中に居るときに当たるようにしよう。相手が地面に着いてしまうとダウン追い打ちになって、ダメージが激減してしまうのだ。

このコンボは一見簡単そうだが、意外と難しい。特殊格闘のダウン値は特殊な設定がされていて、攻撃ヒット時だけでなく、斬り上げモーション時にもダウン値が加算される。そのため、見た目では3段目をキャンセルしているつもりでも、3段目後の斬り上げモーション中にFEをキャンセルした場合、FEヒット後に相手がダウンしてしまうのだ。肉眼で見極めるのは非常に難しいので、タイミングを体で覚えてしまおう。

特殊格闘3段目までヒット。きっちりFEでキャンセルすると……、

追撃可能な状態で相手が落ちてくる。高威力の⬆格闘をたたき込め！

FEの使い方

ブーメラン攻撃のFEは、Sストライクのマイダスメッサーに比べ、発射後のスキが大きい。その代わり、2枚を同時に投げるので判定が大きくなり、当てやすくなっている。立ち回りで不用意にばらまくのは危険なので、敵の硬直をしっかり狙って出していこう。

ヒット後には、FEの戻り時の判定までヒットさせて、コンボを決めたい。戻りヒット時のコンボとしては、特殊格闘か⬆格闘→FEがオススメになる。

まず特殊格闘は大きく上に移動するため、敵機にカットされにくいというメリットがある。

そして⬆格闘→FEはヒット後の動き出しが早く、敵に格闘を狙われたときにかわしやすい。状況に応じて使い分けよう。

FEがこの位置にあれば戻りがヒット。硬直が長いので、決め打ちで格闘を出そう。

特殊射撃の使いどころは？

ビームライフルを3連射する特殊射撃。Sストライクには無かった、頼れる遠距離攻撃を備えているのはうれしいところだ。発射後のスキは小さいものの、撃っている最中はスキだらけになる。そのため、乱用は禁物だ。

特殊射撃の主な狙いどころは、「FEが届かない距離で相手の硬直を狙いたいとき」になる。味方が格闘をくらっているときのカットに使うのも効果的だ。

【通常時の基本コンボ】

特殊格闘(3段)→メイン射撃→⬆格闘

【覚醒時の基本コンボ】

特殊格闘(1段)→格闘→特殊格闘(1段)→格闘→特殊格闘(1段)→通常格闘→⬆格闘

Sストライクと違い遠距離から援護できる。ダウンを奪えるのもナイス！

オススメの僚機

格闘攻撃に特徴のあるソードインパルスにとって、前に出て攻めるのが基本スタイル。そのため、敵機2機の注意を引き付けるべく、中距離からプレッシャーをガンガン掛けられる機体がオススメになる。

【オススメの僚機】

エールストライクガンダム
敵の注意を引き付けられる。ルージュも同様。

ブリッツガンダム
立ち回りの強さで、戦線をかき回したい。

攻撃の種類(ヒット時の効果&最大ヒット数)	ダメージ	備考
メイン射撃(よ×2)	74	
サブ射撃(無×10)	30	
特殊射撃(よ×3)	167	全段ヒットで強制ダウン
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(よ+ダ)	250	
格闘(よ)→特殊格闘(よ+ダ×2)	256	
⬅or➡格闘(よ)→格闘(ダ)	[illegible]	
⬆格闘(叩)	120	
特殊格闘(よ+ダ×3)	250	全段ヒットで強制ダウン

SEED 研究

通常時の基本コンボ補足：FE後の⬆格闘を空中で当てる際、FE後に1回だけ前方へステップキャンセルをはさむと当てやすくなる。

覚醒コンボ補足：覚醒コンボは長くて難しそうだが、入力自体は簡単。特殊格闘のコマンド[illegible]

最後のシークレット公開！
インパルスシリーズ攻略

ZGMF-X56S/γ
ブラストインパルスガンダム

メイン射撃	：高エネルギービーム砲(ケルベロス)	サブ射撃	：ミサイルランチャー
格闘	：ビームジャベリン(デファイアント)	コスト	：450
耐久力	：630	通常移動速度	：C
上昇能力	：B	BD速度	：C
BD持続	：C	ショートステップ	：B
ロングステップ	：C		

遠距離戦仕様ながら、ランチャーストライクとはまた違ったタイプ。クセをつかみ、ぜひとも使いこなしてもらいたい。

Text：ニョホ

射撃武器の性能

ブラストインパルスは特徴ある武装を備えている。メイン射撃は両脇のビームを2発同時に発射するため、かなり当てやすい。これは地上で撃った方が、空中で撃つよりもスキが小さいので、地上から積極的に使っていきたい。ただし、メイン射撃はリロード時間が長いため、撃ち過ぎは禁物だ。

次にサブ射撃のミサイルランチャーだが、対戦では主にこのミサイルをけん制で撃って立ち回ることになる。ホーミング性能はあまり高くないものの、歩きながら撃てるのがポイントだ。サブ射撃→メイン射撃は確定しない場面もあるので、不用意に撃たないように気を付けたい。

特殊射撃は、サブ射撃のミサイルランチャーをまとめて撃つ攻撃。撃つときのスキこそ大きいが、威力、ホーミング性能共にかなり優秀だ。相手の着地を読んで合わせることにより、与ダメージを狙えるのと同時に、相手にプレッシャーを掛けられるのもポイント。なお、特殊射撃は高いホーミング性を生かすために、空中で撃つようにしたい。

さらに応用として、相手のブーストゲージ残量が少なくなってきたときに特殊射撃でけん制することによって、着地するタイミングを限定し、メイン射撃を当てるという使い方が考えられる。ただし、これらを空中から狙う際は自機のブーストも消費するので、それを考慮すると多用は避けるのが賢明だろう。

メイン射撃を地上で狙う際は、写真のように地形に邪魔されないようにしよう。

普段の立ち回りでは、サブ射撃のミサイルランチャーをけん制に使用する。

高威力の特殊射撃。空中で撃つことにより、高いホーミング性能を生かせるのだ。

格闘の性能も侮れない!

ここでは、砲撃機体で唯一ブラストインパルスだけが備えている格闘攻撃について考察していこう。注目すべきは⬅or➡格闘と特殊格闘だ。

⬅or➡格闘は単発の格闘攻撃で、横方向の判定が強い。これを利用して、かなり接近した状態で使うことにより、相手のステップキャンセル中に当てることが可能だ。ただし、安定しない上に、使う場面も限られるので、多用はできない。

特殊格闘はブラストインパルスの格闘攻撃の中では一番当てやすいため、相手がスキを見せた際はこちらを狙っていこう。特殊格闘が当たったときには、特殊格闘→⬆格闘→メイン射撃とコンボを決めることによって、相手に大ダメージを与えられる。

そして⬆格闘ヒット後のメイン射撃で大ダメージを与えられる。

スキあらば、この特殊格闘の派生をヒットさせよう!

基本戦術

歩きながらのサブ射撃が、ブラストインパルスの基本的な行動になる。これでけん制しつつ、相手の着地硬直にメイン射撃や特殊射撃を狙っていこう。相手に狙われたときに有効な迎撃手段が無いため、できるだけステップキャンセルや高飛びでやり過ごしたい。

また、「敵機に狙われずに相手にプレッシャーを与える」のが理想なので、あまり前へ出過ぎないようにしよう。ただし、下がり過ぎては僚機を落とされ、片追いされてしまう。そのため、自機と僚機、双方の耐久力にもしっかりと気を配りたい。

攻撃の種類(ヒット時の効果＆最大ヒット数)	ダメージ	備考
メイン射撃(ダ×2)	157	
メイン射撃チャージショット(よ×68)	254	14ヒットで強制ダウン
サブ射撃(よ×2)	93	
特殊射撃(よ×8)	134	3段ヒットで強制ダウン
格闘①(ダ)→格闘②(ダ)	174	
⬅or➡格闘(ダ)	110	
⬆格闘(よ)→格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(よ)→格闘④(ダ)	207	5段目だけキャンセル可
特殊格闘(浮)→⬆格闘(ダ)	[illegible]	1段目キャンセル不能

オススメの僚機

中～遠距離でけん制しつつ、格闘を当てるのが狙いなので、間合いを選ばず戦える機体と好相性。逆にSストライクやバスターなど、戦い方の偏った機体と組むのは苦手だ。

【オススメの僚機】

フォースインパルスガンダム
ポテンシャルが高く、僚機として期待できる。

ストライクルージュ
間合いを選ばないで戦える。エールも好相性。

SEED事典
チャージショット：ブラストインパルスのチャージショットは2本撃ち出されるために当てやすいが、左右への砲身振りはあまり速くないので注意しよう。
覚醒コンボ：覚醒時は特殊格闘→格闘→特殊格闘→格闘→特殊格闘→メイン射撃が安定だろう。ただし、スキなどを考えればコンボを狙うよりもメイン射撃をばらまいた方がいい場面もある。

「知らなかった」は通じない！　追加カードを把握せよ!!

今回は新バージョンで追加された82枚の全カードリストと注目カードの紹介。ほかの凡将よりもいち早く、知識と理論を身に付けよう。

三国志大戦™
SANGOKUSHI TAISEN
乱世の群狼

三国志大戦 乱世の群狼（Ver.1.10）
■**メーカー**：セガ
■**ジャンル**：リアルタイムカード対戦
■**操作方法**：専用コンパネ+トレーディングカード
■**発売日**：2005年3月中旬（稼働中）
■**使用基板**：Chihiro™

記事中では、レア度を下記のように表記しています。
コモン（色：白）=【C】　アンコモン（色：黒）=【UC】　レア（色：銀）=【R】　スーパーレア（色：金）=【SR】
またVer.1.10において、Ver.1.003から居た武将と同一人物で同レア度のカードが追加されています。
そのため本記事内では、Ver.1.10で追加された方のレア度表示には【○○2】と記しています。
従来のスーパーレア劉備=【SR】劉備　Ver.1.10で追加されたスーパーレア劉備=【SR2】劉備

協力：村雨、fan114　Text：カイゼルちくわ

リストの見方

No.	姓名 -字-	レア度	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名	計略効果	士気	計略範囲	計略種別	作家名
149	郭嘉（かくか） -奉孝-（ほうこう）	SR	1.5	騎兵	2	9	伏兵	神算鬼謀	敵の計略発動を無効化し、相手が消費した士気を吸収する。ただし効果範囲内の敵が計略を使用した場合のみ使用可能。また、敵の反計は反計できない）。	4	円形・中	反計系	トニーたけざき

●**No.**：カードの通し番号。
●**姓名 -字-**：武将の名前。
●**レア度**：カードの希少さで、C=コモン、UC=アンコモン、R=レア、SR=スーパーレアを表す。
●**コスト**：武将コストを表す。デッキは武将コストの合計が8以内でなければならない。
●**兵種**：武将の兵種。兵種は騎兵、槍兵、弓兵、歩兵、攻城兵の5種類。ちなみにVer.1.10で追加されたカードに攻城兵は存在しない。
●**武力**：武将の直接的な攻撃・防御力を表す。
●**知力**：武将の賢さ。この値が大きいほど、敵の攻撃計略や、敵伏兵に接触した時のダメージが低くなる。
●**特技**：特殊能力のこと。「勇猛」=一騎討ちに勝ちやすくなる。「復活」=撤退時に通常より早く再出撃できる。「伏兵」=最初に接触した敵へ、知力差に応じたダメージを与える。「防柵」=戦場に柵状の障害物を作る。「魅力」=戦闘開始時にあらかじめ士気が1/2個たまった状態になる。
●**計略名**：使える計略の名前。
●**計略効果**：計略の内容。
●**士気**：計略を使うために必要な士気の数。
●**計略範囲**：計略が効果を及ぼす範囲を表す。
●**計略種別**：反計=敵の計略を打ち消す。火計・水計=敵部隊にダメージを与える。強化・超絶強化=自身の能力を上げる。妨害=敵の能力を下げる。回復=兵力や状態異常を回復する。号令・英傑号令=複数の味方の能力を上げる。舞踏=踊っている間は効果を発揮する。復活=撤退した部隊を出撃できるようにする。防柵=設置された防柵を強化したり、復活させる。毒=敵の体力を徐々に減らす。
●**作家名**：カードのイラストを描いている作家の名前。

魏

No.	姓名 -字-	レア度	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名	計略効果	計略士気	計略範囲	計略種別	作家名
149	郭嘉（かくか） -奉孝-（ほうこう）	SR	1.5	騎兵	2	9	伏兵	神算鬼謀	敵の計略発動を無効化し、相手が消費した士気を吸収する。ただし、計略範囲内の敵が計略を使用した場合のみ使用可能。また、敵の反計は反計できない。	4	円形・中	反計系	トニーたけざき
150	関羽（かんう） -雲長-（うんちょう）	SR	2.5	騎兵	9	5	勇猛	鬼神降臨	戦場に居る敵部隊の数が、撤退していない味方よりも多いほど、武力が上昇する。一定以上武力が上がると、移動力も上昇。	5	自身	超絶強化系	杉浦 善夫
151	荀彧（じゅんいく） -文若-（ぶんじゃく）	UC	1	弓兵	1	9	防柵	玄妙なる防衛	範囲内に居る敵の武力を下げる。	5	自陣	妨害系	okome
152	徐庶（じょしょ） -元直-（げんちょく）	SR	1.5	槍兵	3	9	伏兵	雲散霧消の計	範囲内の敵部隊にかかっている敵の計略による効果を消し、さらに武力を下げる。	6	前方円形・小	妨害系	一徳
153	曹昂（そうこう） -子脩-（ししゅう）	C	1	騎兵	3	4	—	殿、私の馬を！	自身を除く、戦場に居る最も武力が大きい味方の武力と移動力が上がる。ただし計略発動時に自身は撤退する。	3	味方1部隊	号令系	騎崎 サブゼロ
154	曹洪（そうこう） -子廉-（しれん）	UC	1.5	騎兵	6	4	—	殿、私の馬を！	自身を除く、戦場に居る最も武力が大きい味方の武力と移動力が上がる。ただし計略発動時に自身は撤退する。	3	味方1部隊	号令系	藤田 香
155	李典（りてん） -曼成-（まんせい）	R	1.5	弓兵	5	6		看破	敵計略の発動を無効化する。ただし効果範囲内の敵が計略を使用した場合のみ使用可能。また、敵の反計は反計できない。	2	円形・中	反計系	石垣 ゆうき

注目武将

【SR】郭嘉（かくか）

相手が号令で押す気配を見せたら【SR】郭嘉を号令持ちの近くに動かそう。強力なけん制になるぞ！

反計した敵計略の士気が貰える！

【SR】郭嘉の「神算鬼謀」は、敵武将の計略を打ち消す上に、相手がその計略に用いた分の士気を吸収して自軍のものにできる。存在自体が脅威となる、強力な武将だ。

【SR】関羽（かんう）

関羽以外が撤退し、敵部隊がたくさん居る状況が使いどき！　鬼神のごとく戦場を走り回ろう!!

敵部隊数が味方部隊数より多いほど強化！

「鬼神降臨」は説明を見ると混乱しがちだが、つまり関羽以外の味方全員が撤退し、戦場に敵武将がたくさんいる危機的状況でこそ真価を発揮する。その強さはまさに鬼神！

【UC】荀彧（じゅんいく）

まとめて攻めれば全て弱体化、分散して攻めれば各個撃破……と、相手にとってはやっかいこの上無い。

自陣の敵すべてを弱体化！

「玄妙なる防衛」は、自陣全体が効果範囲の強力な弱体化計略だ。戦線を押し上げていくタイプのデッキにとっては、この効果範囲はまるで拷問（笑）。守りを主体とするデッキでの活躍が期待できる。

デッキに変更は無しか？

魏の追加武将は、ほとんどが従来から存在する武将と同じ役割を担うものばかりで、魏武将のみのデッキとして考えると、新たな戦略を生み出すほど斬新な武将は現れなかった。しかしその分、同じ能力を持つ武将の中から自分好みのものを選べることで、デッキ構築に幅が出ている。

ただしほかの勢力に優秀な槍兵が追加されている現状を見ると、騎兵が主力の魏は多少苦しいかもしれない。また追加武将には従来からいる武将と同一人物であるものが多く、同時使用できないのが地味に痛い（笑）。

サンプルデッキ①「神神デッキ」

武将名（勢力/兵種）	武将名（勢力/兵種）
【SR】郭嘉（騎/コ1.5/武2/知9）	【SR】張遼（騎/コ2.5/武9/知7）
【SR】龐徳（騎/コ2/武8/知4）	【SR】賈詡（騎/コ1/武1/知9）
【R】楽進（騎/コ1/武4/知3）	

吸収反計で相手を威嚇！

これは、敵の主力計略を持つ武将の所まで【SR】郭嘉を近付けるため、機動力で相手をかく乱できる神速デッキに加えてみたデッキだ。

総武力は低めだが、二人の伏兵やその突撃力を活かしてそれを補いつつ、後は郭嘉を常に相手の切り札となる武将の近くで走らせ、絶え間無くプレッシャーを与えていこう。

サンプルデッキ②「鬼神デッキ」

武将名（勢力/兵種）	武将名（勢力/兵種）
【SR】関羽（騎/コ2.5/武9/知5）	【R】夏侯惇（騎/コ2/武7/知7）
【R】許褚（槍/コ2.5/武9/知1）	【C】曹昂（騎/コ1/武3/知4）

味方が倒れてからが本番！

【R】許褚が倒れて戦線が崩壊しかけたところから、【SR】関羽が活躍できるように組んだデッキ。

普段は基本通り許褚で敵を押しとどめつつ、騎兵の突撃を繰り返す戦法をとるが、ピンチになったら「鬼神降臨」で一気に逆転できるのが頼もしい。【C】曹昂の「私の馬を！」も事前に使えれば、鬼に金棒!?

蜀

No.	姓名-字	レア度	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名	計略効果	計略士気	計略範囲	計略種別	作家名
156	関羽 -雲長-	R	2	槍兵	8	5	—	不動大車輪	自身の武力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行なう。ただし効果中は移動できない。	5	自身	強化系	小川悦司
157	簡雍 -憲和-	UC	1	槍兵	2	3	伏兵、魅力	無血開城	自身の城攻撃力が大幅に上がる。この効果は戦闘時間の残カウントが少ないほど大きい。ただし計略効果中は武力が大幅に下がる。	3	自身	強化系	絵楽ナオキ
158	趙雲 -子龍-	R	1.5	槍兵	6	3	—	神速大車輪	武力と移動力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行なう。	4	自身	強化系	masaki
159	張飛 -翼徳-	R	1.5	槍兵	6	2	勇猛	乱れ大車輪	自身の武力が大幅に上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行なう。ただし操作不能になりランダムに移動する。	4	自身	強化系	小川悦司
160	劉備 -玄徳-	SR	1.5	槍兵	5	6	魅力	奮起の大号令	範囲内の味方の武力が上がり、兵力が回復する。	6	円形・中	英傑号令系	曽田正人

注目武将

槍兵の布陣、さらに極まる!?

追加武将が五人と少なめ。しかし、【SR2】劉備や【UC】簡雍は、今後の蜀の戦法を大幅に塗り替える可能性を秘めている。ただし2コストの武将が少ないままなので、デッキ構築の幅はあまり広がっていない。

だが、西涼軍の登場で槍兵の重要度が増すであろう今後、蜀の槍兵や「挑発」は決して無視できない存在。新たな槍デッキの登場に期待したい。

サンプルデッキ③「奮起デッキ」

武将名(勢力/兵種)	武将名(勢力/兵種)
【SR2】劉備(槍/コ1.5/武5/知6)	【SR】馬超(騎/コ2.5/武9/知5)
【R】龐統(槍/コ1/武1/知9)	【R2】関羽(槍/コ2/武8/知5)
【C】張松(騎/コ1/武1/知7)	

強力武将が撤退しない!?

兵力を大幅に回復し、さらに武力も上げるという強力な計略「奮起の大号令」を軸にしたデッキだ。

【R2】関羽の「不動大車輪」を敵城門で使い、【SR】馬超と【SR2】劉備でフォローできれば、攻城できる確率は高い。後は「奮起の大号令」で回復することで、休むことなく相手を圧倒し続け、そのままゴリ押ししてしまおう。

他

No.	姓名-字	レア度	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名	計略効果	計略士気	計略範囲	計略種別	作家名
224	王允 -子師-	UC	1	弓兵	2	8	—	美女連環の計	戦場に居る、最も武力が高い敵部隊の武力・移動力・知力を下げる。ただし効果発動時に、味方の女性武将いずれか1部隊が撤退する。女性武将が居ない場合は、計略効果は得られない。	4	敵1部隊	妨害系	F.S
225	何進 -遂高-	C	1	歩兵	3	1	—	何進の大号令	範囲内に居る味方の武力が上がるが、知力が大幅に下がる。	4	横長・小	号令系	F.S
226	華佗 -元化-	SR	1.5	歩兵	6	8	—	神医	自身を含む範囲内に居る味方の武力が上がり、敵から受けている計略の効果を消す。	5	前方円形・中	号令系	真船一雄
227	何太后	C	1	歩兵	1	3	魅力	甘い色香	範囲内に居る味方の兵力が回復するが、武力が大幅に下がる。	2	前方円形・中	回復系	F.S
228	皇甫嵩 -義真-	UC	1.5	槍兵	5	5	—	賊軍討伐令	範囲内に居る味方の武力が上がる。その効果は戦場に居る敵部隊の数が多いほど大きい。	5	横長・小	号令系	牧野卓
229	十常侍	UC	1	歩兵	1	8	伏兵、防柵	密通の計	範囲内に居る敵の武力と知力と移動速度を下げるが、敵軍の士気が上昇する。	4	前方円形・中	妨害系	深澤準
230	盧植 -子幹-	UC	1.5	騎兵	4	8	—	師の教え	範囲内に居る味方の知力を上げる。	3	横長・小	号令系	清宮敦嗣

注目武将

敵が大軍なら、むしろカモ？　相手が警戒して戦力を小出しにしてきたら、各個撃破してしまえばよし！

敵部隊が多いほど強化される号令！

【UC】皇甫嵩の「賊軍討伐令」は、【SR】関羽の計略と違って自軍の状態は一切影響しない。敵がいればいるほど強化される。強いも弱いも相手次第だが、物量に頼る敵には有効だ。

相手の士気が最大の状態なら、ノーリスク？　伏兵で防柵持ちという、本人の能力も玄人向けだ。

敵を弱体化させるが敵の士気も上がる！

「密通の計」は範囲内に居る敵の能力を「離間の計」なみに下げることができる。しかし相手の士気が「密通の計」で消費した分上がってしまう。多用は無理か――？

新しい他単デッキ登場か？

他勢には待望のコスト1.5の武将が三名加わり、そのどれもが使い勝手がいい。前号で紹介した【SR】華佗はもちろん、武力5の槍兵で号令計略を持つ【UC】皇甫嵩と、武力4の騎兵で「師の教え」を持つ【UC】盧植には、個の戦力としても活躍が期待できる。

コスト1.5の武将を投入することで、5枚～6枚のバランスの取れたデッキを組めるようになったため、今までのようにほかの勢力を交ぜなくとも安定した戦いができるはず。他勢といえばほかの勢力のサポート役、というか【C】張梁のみ！　という時代はもう終わりか？　ぜひ他単でのデッキを作ってみよう。

サンプルデッキ④「他単バランスデッキ」

武将名(勢力/兵種)	武将名(勢力/兵種)
【SR】華佗(歩/コ1.5/武6/知8)	【UC】盧植(騎/コ1.5/武4/知8)
【UC】皇甫嵩(槍/コ1.5/武5/知5)	【UC】周倉(他)(槍/コ1/武3/知1)
【C】張梁(歩/コ1/武5/知1)	【C】張任(弓/コ1.5/武6/知6)

追加武将の使い勝手は？

追加されたコスト1.5の新武将を、すべて投入したデッキ。武将個々の武力は高くないが、数を活かして交互に自城に帰って回復すればかなり粘れる。士気がたまったら、【UC】皇甫嵩と【SR】華佗のいずれか(あるいは両方)の計略を使用し、一気に攻めに転じよう。槍兵や騎兵でやるべきことが多い、中級者以上向けのデッキだ。

呉

No.	姓名-字-	レア度	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名	計略効果	計略士気	計略範囲	計略種別	作家名
161	闞沢 -徳潤-	C	1	槍兵	2	7	伏兵	命がけの推挙	戦場に居る味方部隊のうち、最も武力の高い部隊の知力を上げる。 効果発動時は自身が撤退する。	2	味方1部隊	号令系	清宮 敦嗣
162	呉国太	R	1	槍兵	2	5	防柵、魅力	防柵小再建	壊れた柵の中から、いずれか一つを復活させる。	3	全面	防柵系	安野モヨコ
163	周瑜 -公瑾-	R	1.5	騎兵	3	8	—	火計	範囲内の敵に炎によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。	7	縦長	火計系	獅子猿
164	小喬	R	1	歩兵	2	4	防柵、魅力	江東の小華	戦場に居る最も武力の高い味方にかかっているすべての計略効果を消す。	2	味方1部隊	回復系	音楽ナスカ
165	徐夫人	UC	1	歩兵	1	6	魅力	仇討ちの命令	自身を除く、戦場で最も武力の大きい味方の武力が上昇。 上昇効果は撤退中の味方部隊が多いほど大きい。	4	味方1部隊	号令系	玲衣
166	祖茂 -大栄-	C	1.5	騎兵	5	4	—	孫武の身代わり	撤退している味方のうち、いずれか1部隊を復活させる(呉軍に限る)。 効果が発動すると自身は撤退する。	3	味方1部隊	復活系	ファントム
167	孫権 -仲謀-	UC	1.5	槍兵	4	6	防柵、魅力	ふんばれ！	範囲内の味方の武力が上がり、効果中は移動・方向転換ができなくなる。	4	前方円形・中	号令系	陸原 一樹
168	孫堅 -文台-	SR	2.5	槍兵	9	5	魅力	我が屍を越えよ	範囲内の味方の武力が上がる。発動した直後、自身は撤退する。	5	前方円形・中	英傑号令	風間 雷太
169	孫策 -伯符-	SR	2.5	騎兵	9	4	勇猛、魅力	小覇王の進撃	武力と知力と移動速度と突撃ダメージと兵力が上がる。ただし効果が終わると撤退する。	5	自身	超絶強化系	獅子猿
170	孫静 -幼台-	C	1	弓兵	2	6	防柵	強化戦法	自身の武力が上がる。	4	自身	強化系	吉田 ちひろ
171	大喬	R	1	弓兵	2	4	魅力	江東の大華	範囲内の味方にかかっている、すべての計略効果を消す。	4	円形・中	回復系	杉浦 善夫
172	太史慈 -子義-	SR	2.5	弓兵	9	4	勇猛	乱れ撃ち	武力が上がり、射程内の敵部隊すべてに弓攻撃を行なう。	4	自身	超絶強化系	杉浦 善夫
173	呂蒙 -子明-	UC	1.5	槍兵	5	5	勇猛	呉下の阿蒙	自身の武力が発動後、徐々に上昇していく。	5	自身	強化系	原 友和
174	魯粛 -子敬-	R	1.5	槍兵	4	8	防柵	同盟締結	最大士気が上がる。ただし1勢力の時は効果がない。	2	全面	士気上昇系	幸村 誠

注目武将

【SR】孫堅(そんけん)

「我が屍を越えよ」は自身が撤退するのが痛いが、孫堅が倒されそうになった時に使えば問題無しだ。

自分は撤退し味方を大幅強化！

破格の能力値はもちろんのこと、計略も「天啓の幻」ほどではないが、「後方指揮」二回分をも上回る武力上昇値を誇る。戦場に居るだけで安心できる、頼りになる武将だ。

【SR】孫策(そんさく)

瀕死状態からでもこの回復量！ 知力も上昇するため計略にも強くなり、止める手段は槍兵のみ？

すべての能力が上昇！ さらに兵力が大回復！

「小覇王の進撃」は、いわば「白銀の獅子」に知力上昇と兵力がほぼ全快する効果が付いたもの。瀕死状態から発動し、さらに【R】小喬で強制撤退を免れれば……あれ、不死身!?

【R】大喬(だいきょう)

味方にかかった「天啓の幻」を強制撤退直前に浄化できれば、だれも撤退することなく済ませられる。

範囲内の味方を完全浄化！

【R】大喬の計略は前回紹介した【R】小喬のものと同じく、敵からの計略のみならず自軍で使った計略も浄化する。大喬の計略は範囲型なので、敵の妨害計略はもちろん、味方にかかった「天啓の幻」も浄化！

【R】魯粛(ろしゅく)

二勢力なのに、士気上限が11になった！ この計略があれば、今までの常識を覆すデッキが構築可能だ。

複数勢力デッキの最大士気を「+2」に！

「同盟締結」は、永続的に最大士気の上限を2上げる計略。これで今までは不可能だった、複数勢力デッキでの計略コンボが可能に！ 三勢力以上のデッキも構築可能か？

呉最強時代到来か？

コスト2.5の豪傑や、コスト1.5の使いやすい騎兵、槍兵が追加されたことにより、呉のデッキ構成の幅は一気に広がったといえる。またコスト1でも【R】小喬のように、能力や計略がコストのわりには強力な武将が多く、サポート面でも不安無しといえる。

唯一残念なのは、追加武将のほとんどが既存武将と同一人物なので、旧カードとは同時に使えない点くらいだ。

追加武将の中では、まず槍兵に注目してほしい。今までは【R】周泰くらいしか頼れる槍兵はいなかったというのに、今回の追加で【SR】孫堅、【R】呉国太、【R】魯粛といった、コストのわりには破格の強さを持つ槍兵が加わっている。弓兵が主体となる呉において、これらの槍兵は今後騎兵に対する強力な抑止力として活躍してくれる。

ほかの兵種でも、【SR】孫策や【SR】太史慈は言わずもがな、騎兵でありながら「火計」を持つ【R2】周瑜など、今までの呉にはいなかったタイプの武将が多い。待望の武力9武将の強さを中心に、攻撃計略や特殊な計略が多くデッキ構築の新たな面白さを兼ねそろえた呉は、間違い無く今後一番伸びゆく勢力となるはずだ。

サンプルデッキ⑤「真・天啓」デッキ

武将名(勢力/兵種)	武将名(勢力/兵種)
【R】孫堅(騎/コ2/武7/知6)	【R】大喬(弓/コ1/武2/知4)
【R】周泰(槍/コ2/武7/知4)	【R】呉国太(槍/コ1/武2/知5)
【R】太史慈(弓/コ2/武8/知4)	—

「天啓」後の再起はもう不要!?

「天啓の幻」を使う従来のデッキに、【SR】呉夫人の代わりに【R】大喬を加え、【C】呂範・虞翻などを槍兵の【R】呉国太にして安定度や騎兵へのけん制効果を増したデッキ。

【R】大喬の「江東の大華」は、「漢の意地」や「天啓の幻」による強制撤退を無効化するほか、「連環のススメ」などの妨害計略への対策にもなる。

サンプルデッキ⑥「乱れ麻痺矢」デッキ

武将名(勢力/兵種)	武将名(勢力/兵種)
【SR】太史慈(弓/コ2.5/武9/知4)	【R】呉国太(槍/コ1/武2/知5)
【SR】呂蒙(弓/コ2.5/武8/知9)	【C】虞翻(弓/コ1/武1/知8)
【SR】呉夫人(弓/コ1/武1/知8)	—

麻痺矢がい〜っぱい!!

範囲内の敵すべてに射撃を行なう【SR】太史慈の「乱れ撃ち」は、ほかの計略と組み合わるとさらに強力。このデッキでは「麻痺矢の大号令」と組み合わせてみた。防柵を復活させる呉国太の「防柵小再建」は、消費士気が3なので非常に使いやすい。防柵が少なくても大丈夫と感じたなら、【SR】小喬などを投入するのも面白いぞ。

袁

No.	姓名-字-	レア度	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名	計略効果	計略士気	計略範囲	計略種別	作家名
206	袁兄弟	C	1	騎兵	3	4	—	跡目争い	武力が大幅に上がり、操作不能になってランダムに移動する。効果が終わると撤退する。	3	自身	超絶強化系	F.S
207	袁術 -公路-	UC	1	歩兵	1	4	防柵	偽帝の勅命	戦場で最も武力の大きい味方の武力が上がり、兵力が徐々に減っていく。	3	味方1部隊	号令系	原 友和
208	袁紹 -本初-	SR	1.5	槍兵	5	5	魅力	大兵力の大爆進	範囲内に居る味方の武力が上がる。その効果は対象となる部隊の数が多いほど大きい。	6	横長・大	英傑号令	島本 和彦
209	袁紹 -本初-	R	1.5	騎兵	5	5	魅力	栄光の大号令	範囲内に居る味方の武力が上がる。その効果は士気ゲージ量が多いほど大きい。	7	横長・小	英傑号令	TOHRU
210	郭図 -公則-	UC	1	弓兵	2	7	伏兵	責任転嫁	自身を含む味方いずれか１部隊が撤退して、士気が上がる。 ただし自身が撤退した場合、士気が0になる。	3	自身or味方1部隊	士気上昇系	真船 一雄
211	顔良	R	2	騎兵	8	3	勇猛	先陣の誉れ	武力が上がる。さらに効果終了時に士気が上がる。 ただし自身が撤退した場合や、計略による効果消滅のときには上がらない。	5	自身	強化系	伊藤 サトシ
212	紀霊	UC	1.5	騎兵	6	3	—	多勢の攻め	武力が上がる。その効果は戦場に居る味方部隊の数が多いほど大きい。	4	自身	強化系	広瀬 総士
213	高覧	C	1	槍兵	3	3	勇猛	一番槍	武力が上がる。さらに効果終了時に士気が上がる。 ただし自身が撤退した場合や、計略による効果消滅のときには上がらない。	3	自身	強化系	YOOTH
214	淳于瓊 -仲簡-	UC	1.5	槍兵	6	3	—	烏巣の断末魔	武力が上がる。その効果は士気ゲージ量が多いほど大きい。 ただし効果中に撤退すると、自軍の士気が0になる。	4	自身	強化系	夢路 キリコ
215	審配 -正南-	C	1	歩兵	2	7	防柵	外堀決壊	自城前に居るすべての敵に水によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。	6	自城前	水計系	山本 章史
216	甄洛 ※1	SR	1	弓兵	3	5	魅力	復活の舞い	自身が撤退するまで、すべての味方は、通常よりも早く復活する効果を得る（この効果は特技「復活」とは重複しない）。ただし効果中、自身は移動できない。	5	全面（舞）	舞踏系	masaki
217	沮授	UC	1	弓兵	1	9	防柵	封印の計	範囲内の敵は計略が使用できなくなる。	3	前方円形・中	妨害系	YOOTH
218	張郃 -儁乂-	UC	1.5	槍兵	6	5	—	一番槍	武力が上がる。さらに効果終了時に士気が上がる。 ただし自身が撤退した場合や、計略による効果消滅のときには上がらない。	3	自身	強化系	河崎 淳
219	田豊 -元皓-	R	1.5	歩兵	4	9	伏兵	隙無き攻勢	自身を含め範囲内に居る味方の武力が上がる。さらに効果終了時に士気が上がる。ただし本計略がかかった武将が撤退したり、敵計略により効果が消滅すると、その部隊数分の士気は上昇しない。	5	前方円形・中	号令系	RARE ENGINE
220	麹義	UC	1.5	弓兵	6	2	—	強化戦法	自身の武力が上がる。	4	自身	強化系	原 友和
221	文醜	R	2	騎兵	8	3	勇猛	士気旺盛	武力が上がる。その効果は士気ゲージ量が多いほど大きい。	4	自身	強化系	伊藤 サトシ
222	逢紀 -元図-	C	1	槍兵	2	7	伏兵	歪んだ讒言	撤退している味方のいずれか１部隊を復活させ、撤退していない味方を１部隊撤退させる。 復活した部隊は自城内に出現する。	3	味方1部隊	復活系	山本 章史
223	劉備 -玄徳-	UC	1.5	槍兵	5	5	復活、魅力	迅速な転進	戦場に居るすべての味方が、一瞬で城に戻る。	3	全体	転進系	ファントム

※1:魏の旧カード【SR】&【C】甄皇后と同一人物のため同時に使用できません。

注目武将

【SR】袁紹（えんしょう）

味方が多ければ多いほど効果が上がる。効果範囲の横幅は戦場の幅と同じくらいあるので、使いやすい。

味方部隊が多いほど強化される号令！

「大兵力の大爆進」は、7枚デッキで全部隊を範囲に入れて使えば「我が屍を越えよ」と同等の武力上昇効果を発揮する。再起の法で全軍復活した後に使い、一気に相手をたたけ！

【R】田豊（でんほう）

撤退したり雲散系を使われた部隊がいると、士気の一部が戻ってこない。帰城してでも撤退は避けたい。

使った士気が全部戻ってくる!?

【R】田豊の「隙無き攻勢」は、効果範囲は狭いが「後方指揮」と同等の能力を持つ。さらに効果を受けた部隊が撤退したり効果を消されなければ、その部隊数分の士気が上がるのだ。

【UC2】劉備（りゅうび）

敵城前でボロボロになっても、「転進」があれば一気に城まで帰れる。これで再起の法を使わなくて済む。

戦場のすべての味方が一瞬で城の中に帰還！

「迅速な転進」を使用すると、戦場に居るすべての味方を城内へ移動させる（舞踊中の部隊は帰城できない）。瀕死で敵に囲まれた部隊も、余裕で生還できるのだ！

士気ゲージの使い方がカギ！

袁軍が持つ最大の強みは、やはり消費した士気のほとんどが戻ってくる（田豊のみ特殊。左の解説参照）計略と、自軍の士気が多いほど武力上昇効果が増す計略の存在だろう。特に【R】袁紹の「栄光の大号令」と【R】文醜の「士気旺盛」は、袁軍のみでデッキを組み、士気が最大の12に達してから使ってこそ、その真価を発揮する。そのため、士気払い戻しのある強化計略を使えば、戦線を支えつつ士気を12までためられるのだ。

袁紹や文醜を使わない場合、袁軍には高コストで高武力の武将が少ないので、武力を高めつつ士気を節約できる「一番槍」や「隙無き攻勢」は、袁軍の生命線となる。うまくすれば常に強化状態で戦うことが可能となるのだが、これらの計略を使いこなすには、計略効果中に味方武将を撤退させないようにする、引き際を見極める能力が問われるぞ。

全体的には兵種がバランスよくそろっており、消費士気が少なめの計略が多いので、比較的扱いやすい勢力ではあることは間違い無い。しかも武将コストも低めなので、普通にデッキを組んでも5～6枚の構成となり、数で押すデッキを作ることができる。

ただしどの武将も知力が低めなので、範囲計略をまとめて食らわないように部隊を動かそう。

サンプルデッキ⑦「栄光の転進」デッキ

武将名（勢力/兵種）	武将名（勢力/兵種）
【R】袁紹（騎/コ1.5/武5/知5）	【UC2】張郃（騎/コ1.5/武6/知5）
【R】文醜（騎/コ2/武8/知3）	【UC2】劉備（槍/コ1.5/武5/知5）
【R】田豊（歩/コ1.5/武4/知9）	—

ヤバくなったら即・転進!?

「一番槍」や「隙無き攻勢」で武力を上げつつ士気をため、【R】袁紹の「栄光の大号令」で決めるデッキ。

特に「隙無き攻勢」の使用中は、1部隊でも撤退させないくらいの覚悟が必要。「迅速な転進」を使ってでも、被害を最小限にしよう。このように「転進」がいつでも使えるよう、士気は常に3残しておくといい。

西涼

No.	武将名-字-	レア度	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名	計略効果	計略士気	計略範囲	計略種別	作家名
175	王異	R	1.5	騎兵	4	5	防柵、魅力	金城鉄壁	自軍の城ゲージが少し回復する。	5	自城	回復系	安野モヨコ
176	賈詡 -文和-	R	1.5	騎兵	4	9	伏兵	虚誘掩殺の計	範囲内に居る味方の武力が上がる。この効果は敵軍の士気が少ないほど大きい。	5	前方円形·中	号令系	ファントム
177	華雄	R	2	騎兵	8	4	勇猛	悪鬼の暴剣	武力が大幅に上がる。ただし効果中は自分の城にダメージを受け続ける。	3	自身	強化系	TOHRU
178	韓遂 -文約-	UC	1.5	騎兵	5	7	—	反逆の狼煙	自身の武力が大幅に上がる。発動時、自軍のいずれか1部隊が撤退する。ただし撤退する部隊が居ない場合は上昇しない。	4	自身	強化系	三好 載克
179	魏続	C	1	弓兵	3	4	—	卑屈な急襲	武力が上がる。この効果は敵軍の士気が少ないほど大きい。	3	自身	強化系	宮澤 由佳
180	厳氏	UC	1	弓兵	1	6	防柵、魅力	悪女の劇毒	範囲内に居る敵の兵力を徐々に下げる。この効果は敵が帰城することで消滅する。	5	前方円形·小	毒系	小室 和生
181	高順	UC	2	騎兵	8	2	—	陥陣営	武力と城攻撃力と防柵攻撃力が上がるが、効果中は強制的に前進する。	3	自身	強化系	ファントム
182	侯成	C	1	騎兵	4	1	—	強化戦法	自身の武力が上がる。	4	自身	強化系	川瀬 圭一
183	胡車児	C	1.5	歩兵	7	1	—	卑屈な急襲	武力が上がる。この効果は敵軍の士気が少ないほど大きい。	3	自身	強化系	駒崎 サブゼロ
184	蔡文姫	SR	1	弓兵	2	7	魅力	望郷の舞い	自身が撤退するまで、戦場に居る敵部隊の兵力が徐々に減少する(城内は効果範囲外)。ただし効果中、自身は移動できない。	6	全体(舞)	舞踏系	中村 博文
185	蔡邕 -伯喈-	C	1	騎兵	1	8	防柵	封印の計	範囲内に居る敵は計略が使用できなくなる。	3	前方円形·中	妨害系	河崎淳
186	徐栄	UC	1.5	騎兵	6	4	—	悪逆無道	武力が上がる。ただし効果中は自分の城にダメージを受ける。	3	自身	強化系	飯田岳士
187	鄒	R	1	歩兵	2	7	伏兵、魅力	堕落の舞い	自身が撤退するまで、両軍の士気ゲージ最大値が下がる。ただし効果中、自身は移動できない。	5	全面(舞)	舞踏系	藤谷
188	鄒	UC	1	歩兵	2	6	伏兵、魅力	誘惑	戦場にいる敵部隊のうち、最も武力の高い部隊の武力と移動速度と知力を下げる。	5	敵1部隊	妨害系	唯 登詩樹
189	宋憲	C	1	歩兵	4	3	—	卑屈な急襲	武力が上がる。この効果は敵軍の士気が少ないほど大きい。	3	自身	強化系	飯田 牧子
190	臧覇 -宣高-	C	1	騎兵	3	3	勇猛	悪逆無道	武力が上がる。ただし効果中は自分の城にダメージを受ける。	3	自身	強化系	青木 梨恵
191	張繍	C	1.5	騎兵	5	5	伏兵	卑屈な急襲	武力が上がる。この効果は敵軍の士気が少ないほど大きい。	3	自身	強化系	絵楽 ナオキ
192	貂蝉	R	1	騎兵	1	5	防柵、魅力	破滅の舞い	自身が撤退するまで、自城と敵城にダメージを与え続ける。ただし効果中、自身は移動できない。	5	自城&敵城(舞)	舞踏系	曽田 正人
193	張遼 -文遠-	R	2	騎兵	7	3	復活	人馬一体	武力と移動速度が上がり、槍の迎撃ダメージを受けなくなる。	3	自身	強化系	獅子猿
194	陳宮 -公台-	R	1.5	弓兵	4	7	防柵	破滅的な献策	最も武力の高い味方部隊の武力を上げる。ただし効果中は自分の城にダメージを受ける。	3	味方1部隊	号令系	ファントム
195	董卓 -仲穎-	SR	2	騎兵	7	7	—	暴虐なる覇道	範囲内に居る味方の武力と移動力が上昇。効果中は、効果を受けている部隊が多いほど自城にダメージを受ける。	5	横長·小	英傑号令	一徳
196	馬岱	R	1.5	騎兵	6	3	—	不屈の忠義	兵力が回復する。	3	自身	回復系	西山 優里子
197	馬超 -孟起-	R	2.5	騎兵	9	5	勇猛	全軍突撃	範囲内に居る味方騎兵の武力と移動力と突撃ダメージが上がる。	7	横長·小	号令系	せがわ まさき
198	馬鉄&馬休	C	1	騎兵	3	3	—	人馬一体	武力と移動速度が上がり、槍の迎撃ダメージを受けなくなる。	3	自身	強化系	駒崎 サブゼロ
199	馬騰 -寿成-	UC	1.5	騎兵	5	5	勇猛、魅力	指揮	範囲内に居る味方の武力が上がる。	5	横長·小	号令系	ファントム
200	龐徳 -令明-	UC	2	騎兵	8	3	—	猪突猛進	武力と移動速度が大幅に上昇。ただし発動時に部隊が向いている方向に、強制的に移動する。	3	自身	超絶強化系	牧野 卓
201	李傕&郭汜	C	1.5	弓兵	6	2	—	卑屈な急襲	武力が上がる。この効果は敵軍の士気が少ないほど大きい。	3	自身	強化系	ファントム
202	李儒	UC	1	歩兵	2	8	伏兵	暗殺の毒	範囲内に居る敵の兵力を徐々に下げる。この効果は敵が帰城することで消滅する。	4	前方円形·中	毒系	夢路 キリコ
203	呂姫	SR	1.5	騎兵	5	3	勇猛、魅力	天下無双·改	自身の武力が大幅に上がる。さらに移動力が上がり、兵力もわずかに回復する。	6	自身	超絶強化系	獅子猿
204	呂布 -奉先-	SR	3	騎兵	10	2	勇猛	赤兎咆哮	武力と移動速度が大幅に上がる。ただし発動時に部隊が向いている方向に強制的に移動する。	4	自身	超絶強化系	原 友和
205	呂布 -奉先-	R	2.5	騎兵	9	4	勇猛	飛将降臨	戦場に居る味方がすべて撤退し、その撤退した部隊の武力が大きいほど、自身の武力が上がる。一定以上武力が上がると、さらに移動速度も上がる。	5	自身	超絶強化系	せがわ まさき

被自城ダメージ系計略を使いこなせるか?

リストを見てもらえば分かる通り、武将のほとんどが騎兵であることが西涼軍最大の特徴だ。機動力が生み出す連続突撃の威力と戦闘能力は非常に高く、計略も今までにないほど強力な強化系のものが多いため、武力ではほかの勢力を大きく引き離せる。

ただし西涼の強力な強化計略は、発動中自軍の城ゲージがじわじわと減り続けるものがほとんど。武力で勝っても城ゲージの量で相手に負けては本末転倒なので、これらを使用するなら自らの計略で減る以上の城ゲージを相手から奪わなくてはならない。西涼軍の主力となる騎兵は、攻城能力が低いので敵を全滅させ、全軍での攻城を決めることが必須になるだろう。

また、序盤にこれら被自城ダメージ計略を使用した上で攻城ができなかった場合、相手はあえて攻城する必要が無くなり、その戦力を防衛に集中するようになってしまう。こうなるともう一度計略を使わざるを得ないので、序盤は計略を使わず、基礎武力の高さを活かして相手を抑えたい。

ほかにも槍兵が一人もいない、という点には要注意。相手の突撃にはこちらも突撃を重ね、無効化しよう。

注目武将

【UC】徐栄（じょえい）

【C】臧覇（ぞうは）

【R】華雄（かゆう）

【R】陳宮（ちんきゅう）

【SR】董卓（とうたく）

【R】貂蝉（ちょうせん）

自城ゲージと引き替えに絶大な効果を発揮!?

【UC】徐栄と【C】臧覇が持つ「悪逆無道」の武力上昇効果は城ゲージの減少に見合うとはいえないが、城ゲージの減少は控えめ。「こいつを倒せば何発か攻城できる」という状況で使っていこう。

【R】華雄、【R】陳宮、【SR】董卓の計略は、超絶強化や英傑号令以上の効果を発揮するが、城ゲージの減少量も多いので、必要士気が少ないとはいえ、計略使用後攻城に結び付かない状況（例えば相手の兵法が残っている場合、再起や連環の法でしのがれてしまう）での使用は避けたい。

また、【R】貂蝉の計略「破滅の舞い」は、自軍と敵軍の城ゲージが同量減少していく舞踊計略だ。城ゲージ量で優位にあり、後数発で落城させられるなら使ってもいい。

【C】魏続（ぎぞく）

【C】胡車児（こしゃじ）

【C】宋憲（そうけん）

【C】張繍（ちょうしゅう）

【C】李傕＆郭汜（りかく＆かくし）

【R】賈詡（かく）

敵の士気量によって強化度合いが変化！

計略「卑屈な強襲」を持つ武将は五人いるが、どの武将で使うにしても気を付けたいのが計略を発動するタイミングだ。相手の士気がゼロの状態で使わないと、最大の効果は望めない。少しでも残ってると効果がショボイぞ。

また、【R】賈詡の「虚誘掩殺の計」は、同じ効果だが全体強化なので戦術の要となる。使用するタイミングは決して外すな！

相手の士気がほぼゼロなら、超絶強化以上の効果が!? 相手に計略の使用をためらわせる効果もある。

【UC】厳氏（げんし）

【UC】李儒（りじゅ）

体力が徐々に減り続ける毒計略

【UC】厳氏と【UC】李儒の計略は、いずれも効果時間中、相手武将の兵力をじわじわと奪う。帰還されると効果が消えるので、相手がこちらの自陣内深くに居る時に使いたい。

【R2】馬超（ばちょう）

効果時間はかなり短いが、速度と突撃ダメージが上がるのでそれを活かそう。相手を一撃で葬る様は必見！

これは……白銀の大号令!?

【R2】馬超の計略は、武力はごくわずかしか上がらないものの、移動力が上がり、突撃時のダメージにボーナスが付く。いわゆる【SR】馬超の「白銀の獅子」に似た効果を範囲内の味方にもたらす。

【UC】高順（こうじゅん）

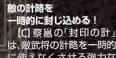
「防柵強化」で強化しようが、柵は一撃で破壊！ 武力や攻城力も上がる、非常に優秀な計略だ。

障害物を一撃破壊！

【UC】高順の「陥陣営」は、「特攻戦法」と同じように武力と攻城力が上がり、敵城へ一直線！ さらに、その間にある防柵や櫓（やぐら）を一撃で破壊することができる。柵に頼るデッキを圧倒できるぞ！

【C】蔡邕（さいよう）

主力武将の計略を封印し、その間に撤退させろ！ なお、袁軍の【UC】沮授も同じ計略を持つ。

敵の計略を一時的に封じ込める！

【C】蔡邕の「封印の計」は、敵武将の計略を一時的に使えなくさせる強力な計略だ。相手が攻撃計略や妨害計略を使いたがるタイミングを見極め、先手を打って封じよう。

【SR2】呂布（りょふ）

【UC】龐徳（ほうとく）

進路が固定される超絶強化！

【UC】龐徳と【SR2】呂布の計略は、発動時に部隊が向いていた方向に直進し続け、戦場端や城壁にぶつかると、ビリヤードの球のように跳ね返る。混戦の中に突っ込ませると効果的。

【R】呂布（りょふ）

犠牲にした武将の武力総数によっては移動速度も上昇するので、こうなるともうだれも逃げられない！

味方を全撤退させて超絶強化を！

「飛将降臨」は“戦場”に出ている味方すべてを撤退させる分、その効果は絶大。撤退させたくない武将はあらかじめ自城内に避難させておき、発動した後のフォローに回そう。

サンプルデッキ⑨「覇道」デッキ

武将名（勢力/兵種）	武将名（勢力/兵種）
【SR】董卓（騎/コ2/武7/知7）	【R】賈詡（騎/コ1.5/武4/知9）
【R】華雄（騎/コ2/武8/知4）	【C】胡車児（歩/コ1.5/武7/知1）
【C】蔡邕（騎/コ1/武1/知8）	―

これぞ董卓、暴虐の極み!?

董卓という人間の暴虐さを体現したデッキ。終盤にこちらが「暴虐なる覇道」や「悪鬼の暴剣」を使ったところに、相手が大技計略を重ねて士気が無くなった瞬間に「虚誘掩殺の計」を使おう。終盤までは守りに徹し、自城での回復を利用してしのごう。相手が士気を使わないなら、「封印の計」で計略を封じて「覇道」でたたきつぶせ！

サンプルデッキ⑧「全軍突撃」デッキ

武将名（勢力/兵種）	武将名（勢力/兵種）
【R2】馬超（騎/コ2.5/武9/知5）	【C】侯成（騎/コ1/武4/知1）
【R】張遼（騎/コ2/武7/知3）	【C】臧覇（騎/コ1/武3/知3）
【UC】韓遂（騎/コ1.5/武5/知7）	―

連続突撃と「人馬一体」が要！

とにかく騎兵全員で連続突撃を繰り返して相手を倒し、スキを見て少しずつ攻城していくデッキだ。

「全軍突撃」を使うのはもちろん、槍兵に対しては「人馬一体」と特技「復活」を持つ【R】張遼を壁にし、休み無く連続突撃を決められるようにしよう。相手は「もう勘弁して」と、うんざりすること請け合いだ。

新バージョンでの活躍も期待される
大都督が再度降臨!!

栄斗（えいと） 後編

覇王ノ思考 覇道ヲ征ク者

※本インタビューはVer.1.003を元にしたものです。

栄斗の内面に迫る(笑)

——本来なら前回に入れるはずだったんですが、君主名の由来を教えてください。

栄斗氏(以下栄斗)　中学生のころに、格闘ゲームの大会で8位になったことから「エイト」って呼ばれるようになりました。

——アーケードゲームをやるようになったのはいつごろですか?

栄斗　中学生くらいの時ですね。友達の家が中古ソフト販売店で、そこに置いてあったMVS筐体で遊んでました。

——三国志で好きな武将はだれですか?

栄斗　やはり曹操ですね(笑)。多くの物語では劉備が主人公として描かれてますが、仲間の力に支えられている劉備よりも、自身の力で回りを引っ張っていく曹操の方が好きなんですよ。『三国志大戦』も曹操を使いたいから魏でやっています。元々『三国志大戦』の概要を聞いたときに、騎馬中心のデッキで遊びたいと思ったんです。どんなゲームでも機動力を活かして相手を打ち負かすキャラが好きなんですよ。「信長の野望」とかでも、「鉄砲撃つなんて、しみったれたことしてんじゃねぇ!」って感じなんですよ(笑)。

——馬で走り回って「そんな弾、当たるかよ!」みたいな感じですか?

栄斗　そうそう。「突撃あるのみ!!」って感じが好きなんですよ(笑)。スターターパックを開いたら魏中心のやつだったんで、これはもう魏を使うしかないだろうって。初めて引いたレアカードが曹操だったので、完全に心は決まりましたね(笑)。

——それでは嫌いな武将は?

栄斗　特にいませんが、劉備はちょっと良く描き過ぎじゃないかな?　と思います(笑)。

——『三国志大戦』で好きな武将を男女挙げてください。

栄斗　男武将はもちろん【SR】曹操で、女武将なら【SR】張春華ですね。張春華は、賈詡の代わりにデッキに入れようと、一時期真剣に考えてましたから(笑)。

——では、嫌いな武将は?

栄斗　許褚と陳羣ですね。まぁ、陳羣は計略を変えてくればいてもいいです(笑)。女武将なら【SR】甄皇后ですね(笑)。

——それでは、武将カードで「こいつ強過ぎ!」と思うカードはありますか?

栄斗　武力を10上げる号令持ちの【R】孫堅、あと【C】張梁ですね。彼らはコストパフォーマンスが高いと思います。後は【SR】張角のポテンシャルは高いと思いますね。

——【SR】張角とは意外ですね(笑)。

栄斗　みんな使ってないだけで、計略の太平要術は再起の法より強力ですよ。覇王デッキは総武力が低いんで、号令で押しても攻城する前に復活されちゃうんですよね。

——三国志の物語から考えて、「もうちょっと強くてもよかったんじゃない?」っていう武将はいますか?

栄斗　【SR】呂布ですね。物語の中では多少頭を使っているところも見せてるんで、【UC】劉禅と同じ知力1では、あまりにもかわいそうかなと思います(笑)。

　後は【R】陸遜ですね、何てったって呉の大都督ですよ、大都督!!

——そ、そんなに大都督を強調しなくても……。

栄斗　「夷稜の炎」はもっと攻撃力があってもいいと思いますね。

デッキ対策

栄斗さんがデッキ別に[illegible]ただし「答え」を期待しないで[illegible]い。学ぶのは「考え方」なのだ!!

対・覇王デッキ

伏兵がメインのデッキなので、いかに味方を撤退させずに伏兵を暴くかが重要です。知力が高い武将で伏兵を捜すのは、既にみなさんやっていると思いますが、伏兵を暴いて良い状況なのかどうか、ということまでは考えていない人が多いと思います。

　例えば僕が神速デッキを相手にするときは、わざと伏兵を真正面に置いて、知力の高い武将に暴かれやすいようにします。さらにその中でも程昱を一番当たりやすい所に配置します。程昱が出現した後に、もう一隊の伏兵を当てて、そのほかの騎兵で突撃をすれば、その武将は倒せるんです。そうすると相手の騎兵がフォローに来ても、程昱の槍が復活しているので迎撃を狙えるんですよ。つまり伏兵を暴くにしても、暴いた兵種を考える必要があるんです。

　伏兵を探すために知力がそこそこ高く、武力も高い主力武将で索敵する人がいますが、軽率な索敵をすると前述のようにすぐに倒されてしまうので気を付けましょう(笑)。いかに少しずつ伏兵を暴いていくかが、覇王デッキの対策となります。覇王デッキ側としては、低武力・高知力の武将にこちらの伏兵を2～3部隊暴かれるのが一番きついんですよ(笑)。

対・許褚&[illegible]デッキ

元々このデッキは弱点が無いように作られたテッキなんです。だから弱点を突くという考えはむしろしない方がいいかもしれません。開幕で武力勝ちしているようであれば、力押ししてもいいと思います。特に【R】太史慈や【R】黄忠など、高武力の弓兵がいるなら攻めていいと思います。槍兵からしてみたら、たとえ武力1の弓でも嫌なんですよ。

　武力勝ちしていなくても、とにかく弓兵は常に許褚を狙って倒す、もしくは追い払うようにしましょう。辛抱強く戦うことが大切です。

対・神速デッキ

槍兵で、相手騎兵の動きをどれだけ制限できるかがポイントです。後は相手が神速の大号令(以下神速号令)を使えるときに、相手の狙いを読み取ることが大事ですね。こちらが弓中心なら、そのまま神速号令で正面から来るだろうし、槍兵が多ければ神速号令ではなく隻眼の睨みを使う確率が高いんです。

　前者のように正面から来る場合は、被害を最小限に止めたいです。例えば敵陣で神速号令を使われたら、こちらの全部隊を一度に下げるのではなく、戦力にならない武将から敵の前に残していく。こうすれば、敵は残った部隊を倒しに来るので、ほかの部隊が自城に帰れる可能性が高くなるんです。時間を稼いだおかげで、神速号令効果も切れやすくすることができる。攻城エリアに近付くころには神速号令の効果が切れる寸前なので、攻城される可能性も低くすることができるんです。

　後者の場合は夏侯惇を狙うか、ある程度分散して隻眼の睨みを使わせないようにしましょう。

栄斗とギルティ

——ところでギルティも結構な腕前とか?

栄斗 『ゼクス』と『イグゼクス』でサミーズカップに北海道代表で出場しました。

——じゃあ、かなり強いじゃないですか!

栄斗 でも北海道と東京や大阪ではプレイヤーの人口や対戦環境の充実度に雲泥の差があったんで、まともにやったらとてもじゃないけど敵わないと思ったんです。

そこで、どうしたら少しでも勝負らしい勝負ができるのかをひたすら考えていました。

——キャラは何を使っていたんですか?

栄斗 闇慈です。『イグゼクス』の全国大会のころは既に弱キャラといわれてましたね(笑)。

北海道内でほかのキャラと対戦しているときも、「完全に押し負けている私がおります!」という感じでした(笑)。北海道でこんなんじゃ、全国に行ったらもっと……と思ってネタを増やす方向にいったんです(笑)。そしたら北海道では、かなり勝てるようになったんですよ。

これだけではありませんが、これまでにプレイしてきた対戦格闘ゲームで培った考え方が、『三国志大戦』をやる上での指針になっているんだと思います。

——なるほど。ところで全国大会の思い出は?

栄斗 『イグゼクス』の1回戦の相手は僕と同じく地方勢だったので、なんとか勝てました。

でも2回戦で東京の人と当たってしまい、ボッコボコにされた記憶があります(笑)。ネタがどこまで通用するのか試してやる! と意気込んでいたんですが……何をやっても、「効かないよ~!」(涙)って感じで(笑)。「助けて~!」とばかりに「サイクバースト!!」ってやったら、投げられて終了しました(笑)。

栄斗の強さは何だろう?

——『三国志大戦』をやる上で、ご自身の長所はどんなところだと思いますか?

栄斗 周りの人たちからは「研究熱心」と言われますが、自分としては心理戦に長けているのではないかと思います。常に自分の行動が、相手にどんな影響を与えるかを考えてプレイしています。例えば、相手を威圧するために、あえて賈詡を槍兵に突撃させて無敵槍を封じることもあります。相手が槍兵のフォローに来ようとしても、「離間の計」を警戒して、まとまっては攻めてこない。その間に残りの騎馬で槍兵を倒すといった具合です。

——程昱を相手の槍兵に突っ込ませて、騎兵で突撃するのではなく?

栄斗 それだと程昱がやられる可能性がありますよね。反計が無くなると、相手は計略を使い放題になるんで困るんですよ(笑)。

昔から格闘ゲームはよくやるんですが、好きなキャラでプレイしていても、結果的に弱キャラであることが多かったんですよ(笑)。当然、弱キャラで強キャラと闘っても、力負けしてしまうんですよね。だから対戦相手を騙すという、駆け引きが重要になってくるんです。そんな感じで、これまで遊んできた格闘ゲームの闘い方が『三国志大戦』にも受け継がれているんだと思います。

ネタの引き出しを数多く作って、相手によって「あ、これは効きそうだな」という感じでいろいろと使い分けている感じですね。

超強力な武器を一つ持っていて強い人もいますけどね。fan114君とか(笑)。

——逆に短所はどんなところですか?

栄斗 一度失敗すると、それを引きずって失敗を続けてしまうところですね。

精神的に滅入っていると、すぐにグズグズになっちゃいます。仕事が8時に終わったときと、9時に終わったときとでは、勝率が全然違ってきますね。やはり集中力は大事だと感じました(笑)。

——『三国志大戦』に、ここまでのめり込んだ理由は何ですか?

栄斗 全国オンライン対戦なので、対戦相手に困らないことが大きな理由ですね。それと、地域による環境・実力の格差が無いということですね。まぁ、北海道はむしろ先行稼働していたので有利な状況にありますが(笑)。

『三国志大戦』以外のゲーム、例えば対戦格闘ゲームなどでは、北海道はどうしても都会に比べて格差を付けられてしまうんすよ。

——インターネットが普及して情報量と質に格差が無くなったから、地域差なんてないという言葉も聞きますが、実際に仕入れた情報を実践できる場所があるのと無いのとでは大違いですよね。

栄斗 そうなんです。『ギルティギア ゼクス』をやっていたときにそれはすごく感じました。

サミーズカップの北海道予選で1位になった後に、自分より強い人を探すのが大変だったんですよ。そもそも北海道はプレイヤーが少な過ぎるんですよ(笑)。

——自分よりも強い人とやってこそ、自分も伸びるということですか?

栄斗 そうですね。自分よりも弱い人とやっていても、どこをどうすれば自分がより強くなれるのか分からないんですよ(笑)。

——最後に栄斗さんにとって『三国志大戦』とは何ですか?

栄斗 何かすごく重い質問ですね(笑)。僕にとっては仕事帰りの楽しみですね(笑)。

——仕事帰りの楽しみ? 何か建前っぽいですね~(笑)。

栄斗 じゃあ、戦術を構築するのがすごく楽しいゲームということで(笑)。全国オンライン対戦ができるので、格ゲーみたいに、盛り上がっているゲーセンに行かなくても対戦相手がいるから助かります。

全国一位になって、イベントでいろいろなところに行けるようになったのもうれしいですね。普段対戦はしているけど直接話せない人たちに会って、話しができるとより楽しくなりました。とにかく面白いゲームです(笑)。

(平成17年8月14日 エンターブレインにて)

対・麻痺矢デッキ

とにかく相手にラインを上げられて、麻痺矢の大号令(以下麻痺矢号令)を使われてしまうと最悪です。

逆にこちらがラインを上げたときに、相手の自城付近で使ってくれれば、こちらの攻城エリアに近付くまでには効果が切れるので、多少無理してでもラインを上げたいですね。また、ただラインを上げるだけではなく、敵の部隊数を減らしたいところです。麻痺矢号令に含まれる弓兵は、できるだけ少なくしておこうということです。特に陳羣がいたら強化計略の効果が消されてしまうので優先的に倒しておきましょう。もちろん最優先は【SR】呂蒙なんですが(笑)。

対・悲哀デッキ

開幕に弱いタイプの悲哀ならば多少強引に力押しして一発でも攻城したいところです。一発入れた後は守りに意識を向けましょう。

開幕に強い7枚悲哀デッキは武力が高めなので、序盤は力押ししない方が無難です、確実に敵部隊を減らすように闘いたいですね。

【SR】甄皇后に悲哀の舞を使われた後にラインを上げられるとジリ貧になってしまうので、常に甄皇后を攻撃するぞという意志をちらつかせて、甄皇后を守る部隊を1隊ずつ倒していくのが有効です。このときに相手に出しゃばってきた部隊がいたら、即時にせん滅する。これを3~4回やると、相手の武力が結構上がっているので、いったんこちらは自城に戻って兵力回復に努めます。

その後、敵が攻城エリアに近付いたらまたそいつらを倒してまた自城に戻る。すると先に倒したヤツが復活してくるので、こちらもラインを上げると相手は、また甄皇后を守るように固まるんですよ。後は最初に戻って同じような戦法を繰り返していきましょう。

1回攻城した後に、守りのパターンを循環させられれば大丈夫です。

対・天啓デッキ

ラインを上げられてから天啓の幻を使われるとかなり厳しいですね。

後は【R】孫堅を倒すタイミングがポイントです。孫堅を序盤に倒してしまうと復活するころには士気がたまってしまうので、あえてほかの武将を倒しにいっています。

また伏兵探しに孫堅を使っている人が多いんですが、伏兵を暴いたときに自陣に戻ることが多いんです。そこで、孫堅が帰城したときに、周泰をはじめ残りの部隊を倒すんです。このとき孫堅が慌てて出てくるようであれば、瀕死になるまでダメージを与えてから放置して、攻城を狙いにいきます。

この時に相手が再起の法を使ったら、孫堅を速攻で撃破すれば天啓の幻の脅威は消えます。

対・[illegible]アデッキ

開幕に力押し+増援の法で攻めてくるデッキなら、一部隊を攻城に行かせて兵法を使ってでも守るのが有効です。

そして、相手の部隊を確実に1部隊ずつ減らしていきましょう。相手も兵法を使ってるんだから、こちらも兵法を使って守るという割り切りも必要です。

極端な話をすると士気が5たまるまで城ゲージ半分くらいダメージをくらっても、超絶強化系計略などで相手の4部隊くらいを倒せれば、残りの部隊で攻城に行けます。

ただし、こちらが再起の法のときは、無理矢理相手に付き合って、全滅するのはNGです。再起の法で復活しても、押し切られてしまうことが多いんです。

芸術の秋、すなわちアイドルの秋！

THE iDOLM@STER アイドルマスター

深まりゆく秋はアイドル育成にもってこいの季節。じっくりと腰を落ち着けて、プロデュースに専念して頂きたい今日このごろ。ますます加熱する『アイマス』フィーバーに対応すべく、今回から総合情報ページも連載開始！ よりよいアイドルライフを送るために活用してね。

アイドルマスター
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2005年7月下旬(稼働中)
■使用基板：SYSTEM256

芸能番記者:田渕健康　イラスト:saxyun

『アイマス』総合情報ページ開始！ MASTER'S CHANNEL

すべての『アイマス』ファンに贈る総合情報コーナー、今月から堂々連載開始！ 関連情報を多角的にお届けしていきますので、応援よろしく！

COMMIT

当コーナーでは さまざまな投稿をお待ちしております！

今回から始まった"MASTER'S CHANNELL"では、皆さまの各種投稿をお待ちしております！ やってほしい企画や、アイドル応援コメントやカラーイラスト、さらにはアイマスファンが集うお店の紹介などもやっちゃいます！ ほかにも、人気曲ランキングや、好きな衣装ベスト10などの募集も開始しますので、本誌巻末のあて先コーナーを参照にして「マスターズチャンネル」係までお便りプリーズ！ メールでの投稿もお待ちしております☆

黎明期の今ならコーナーリクエストもかなり有効！ ぜひご参加を。

10月の人気ランキング！

10月の人気アイドルランキング
(10月11日・765プロ調べ)

順位	アイドル
1位	如月 千早
2位	天海 春香
3位	菊地 真
4位	三浦 あずさ
5位	萩原 雪歩
6位	高槻 やよい
7位	秋月 律子
8位	水瀬 伊織
9位	双海 亜美/真美

発表！ 10月の人気ランキング！

連載最初のコーナーは、10月度のキャラクター使用ランキング！ 現在トップを走るのは、圧倒的なボーカル力が光る千早。その後を追うのは、同じくボーカルが得意な春香。現在の流行の主流が"ボーカル"となっているため、この2キャラは安定してユニットメンバーに加えられる強みがありますよね。

3位は「キャラクター的には一番カワイイ!?」と話題沸騰中の真がランクインしております。今月のランキングで苦戦しているのが、イメージレベルを伸ばすのが難しい亜美真美と、テンション制御が難しい伊織、律子。7位、8位の二人は実力は充分なので、育て方さえ間違えなければ上を目指せるはず！ 亜美真美は、じっくり育てて大器晩成を狙ってみよう！

1位に輝いた千早は、どのユニットでもひっぱりだこ。来月のランキングも磐石？

今回、ちょっと元気が無かった亜美真美。来月以降、ランクアップできるかな!?

MULTIMEDIA

MASTERPIECE02 ついに発売！

THE IDOL M@STER
MASTERPIECE 02
～三浦 あずさ・如月 千早・菊地 真～
価格：2,000円(税込)
発売日：2005年11月2日
品番：COCX-33403

驚異の売れ行きを記録し、あっという間に初回出荷が完売した「MASTERPIECE01」に続く第二弾CDが発売となります！

今回のアルバムに登場するのは千早、真、あずさの三人。ジャケット写真もアダルティかつ男前……いや、クールに決まってます。

収録されているのは「9:02pm」のフルコーラスバージョンや三人が歌う「アイドルマスター」の新録バージョン。当然、ゲーム中で聞けるシングルや、好例のミニドラマも収録されてます。

実力派の三人が歌い上げる珠玉のアルバム、発売日に備えて、即座にCDショップへ予約に走るべし！

BOOK

ついに完成！ 『アイマス』ムック PLATINUM ALBUM

ワクテカ表紙が目印！

765プロ完全協力による『アイマス』ムックがついに発売！ グラビアページや各種データに基づいた育成指南、コミュニケーションガイドはもちろん、全アイドルの全衣装着用写真も大掲載！ 開発者インタビューも読みごたえアリです！

定価 1600円(税込み) 絶賛発売中！
描き下ろしポスター付き/全176ページ
育成プランのブラッシュアップを計りたい方や、『アイマス』の世界をもっと詳しく知りたい方は必見！

オーディション時の審査員コメント表

状況	ボーカル審査員	ダンス審査員	ビジュアル審査員
担当するジャンル1位が交代したとき	あら! ○番のボーカルいいわね!	お! ○番のダンス、キタねェ!	キャ! ○番のビジュアルキタわ〜
担当するジャンル6位が交代したとき	○番、もっと頑張った方がいいわね	○番やる気あるの??	○番、ヤバイわよ
それぞれのジャンルに該当するユニットが思い出を使用して成功したとき	まぁ! ○番、今のグッと来ましたわ	OH! ○番、最高!! やる気でちゃうね!	はぅ! ○番、今のビビッっと来たわ〜最高!
それぞれのジャンルに該当するユニットが思い出を使用して失敗したとき	○番さんのおかげでやる気が減ります	おいおい○番、オレやる気なくしちゃうよ?	は〜、○番かわいくないわ、やる気なくしちゃう
担当するジャンルの得点が、1番得点が出ているジャンルの3分の1の時	全体的にボーカル低調ですねえ	おいおい、ダンス今ひとつだねェ	全体的にビジュアル低調ねえ
審査得点が全ジャンルで3位以内に入賞していないユニットがいたとき	○番の方、やる気あるんですの?	○番! 全然ダメダメ! もっと気合入れて!	○番ちゃん、もう少し頑張りましょうね
担当ジャンル1位のユニットに対して	○番のボーカル最高ですね!	○番のダンスサイコー!	○番のビジュアルしびれる〜
審査から40秒経過	○回目の中間審査終了です	○回目の中間審査終了だ!	○回目の中間審査終了〜
結果発表	ボーカルは○番が一番	ダンスは○番が一番イケてたね!	ビジュアルは○番ちゃんが一番〜
担当ジャンルのアピールユニットが1人しかいなかった場合	やる気があるのは○番だけですね	○番しか目立ってなかったね。超イイ感じ!	○番ちゃん以外はぜんぜんダメ〜
担当ジャンルのアピールユニットが2人しかいなかった場合	○番と○番以外はやる気があるんですか?	○番と□番の独壇場だね。超イイ感じ!	○番ちゃんと□番ちゃんは、良かったわよ〜

審査員コメントを見極めよ!

オーディション時のアピールに影響を及ぼす「審査員のコメント」。コメントの意味を知っておけば、必ずや大きな力になる!

読み合いが重要となるオーディションだが、審査中に自分以外のユニットの動向や、自分のポジションを読み切るのはなかなか難しい。

しかし、審査員たちが発するコメントをしっかりとチェックしておけば、審査の状況や自分の現在のポジションを予測するのに、大きな手助けをしてくれるのである。

審査員のコメントが表示されるのは、アピールが終了した後の2秒間。気を付けていれば見逃すことはほとんど無いといっていい。

複数の状況が重なった場合などは、どのコメントが出て来るかはランダムで決定されるが、一つとして見逃していい情報は無いので、他ユニットの順位と照らし合わせながらチェックしていこう!

左の表以外にも、興味が減少してもコメントを発することがあるぞ。

オーディション中は数多くの発言が飛び交うが、その中でも見逃してはいけないのが「担当するジャンル6位が交代したとき」のコメント。

ここで、自分の番号が呼ばれたときには☆がマイナス1となってしまうので、6位が計画的でないものだとしたら、急いでアピールをしておく必要がある。

また、全ジャンルで3位に入賞していないときに「○番、やる気あるの?」系のコメントをもらったときも要注意。開幕時にコメントされるならいざ知らず、審査終盤でこのコメントが来たら、最低でもどれか一つに集中してアピールしておこう。

逆に、審査終盤で担当1位が交代したらとりあえずは一安心。そのジャンルにはそれ以上つぎ込まず、ほかのジャンルにアピールすることを視野に入れてもいい。しかし、最後の最後で逆転されることもあるので、同時アピールで保険を作っておいても可!

審査終了間際に「ダメ出し」された場合は、思い出使用もためらうな!

審査員のコメントを正確に読み取ることで、特別オーディションでのアピールの方向性が的確に見えてくる。

1位以外はポイントがこない「HIT-TV」では、現在だれがジャンル1位を走っているかを知ることが重要な要素となる。1位交代コメント、そして1位継続コメントは最重要となるので、狙っているジャンルで1位コメントがもらえてない場合、さらにアピールを続けるか他ジャンルに移るかを即座に判断しよう。

同じく、一回の審査で順位が決定する「ルーキーズ」、審査途中は自分の順位が分からない「TOP×TOP」も、審査員コメントが現在の自分のポジションを知るための重要な手がかりとなる。

やみくもにアピールを続けるのではなく、自分の審査得点と、コメント内容を吟味しながら方向調整をしていこう。審査員の興味の増減も、方向性決定の判断材料に入れるのも忘れずに!

自分の現在の審査得点から、他の参加者の動向を推測しよう。

投稿募集! 今月号から始まった「アイマス」総合情報コーナーに、あなたもおはがきを送ってみませんか!? やってほしいコーナー企画や、アイドルへの応援メッセージやイラストなどなど、各種投稿をお待ちしております! あて先は〒102-8431 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「マスターズチャンネル」係まで。事務所の皆さまお誘い合わせの上、奮ってご参加くださいね!

タッチパネルイベントを楽しんでみよう!

画面を指で触れながら操作するというシステムを十二分に活かした「タッチパネルイベント」。遊び方次第では、女の子たちの意外な一面を知ることができ、「アイマス」の世界観をより深く楽しめますよ!

コミュニケーションで登場するタッチパネルイベントは、二択、三択の選択肢タイプのイベントとは違って、プロデューサーの行動次第でさまざまな受け答えが楽しめるものとなっている。

もちろん、女の子からの高評価を得られる「正解」的な選択は存在しているのだが、それ以外のリアクションを見るのも実に楽しいのだ。

成績が気になるという人は、もう一枚プロデューサーカードを作って遊んでみては!?

意外な個所を触ると意外な反応が。まさにタッチパネルならでは!

部分指定タイプ

相手の質問や状況に応じて、場所を指定してイベントを進めるのが目的。当然ながら、女の子が嫌がる場所に接触すると好感度は得られないぞ。時間切れでも話が進むこともあるぞ。

指が接触した瞬間に判定が決定する。答えるまでの時間は判定に加味されないので、よく考えて指定箇所を選ぼう。

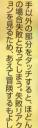
こすり落としタイプ

指定された箇所を、規定回数指でこするのが目的。女の子の汗をふいてやったり、汚れを落としてやる場合に登場する。画面に指を接触させたまま、小刻みに往復させてやるといい。

あまり大きく指を動かし過ぎると、想定範囲以上のエリアに触れてしまうこともあるので、こするときには細心の注意を。

ハイタッチタイプ

手と手を一瞬だけ合わせる「ハイタッチ」タイプのイベントは、差し出された手やコブシを狙って、一瞬だけ画面を指で触れるとOK。やよい、真のコミュニケーションに頻出してくるぞ。

手以外の部分をタッチすると、ほとんどの場合失敗となってしまう。失敗リアクションを見るため、あえて冒険するもよし。

連打タイプ

制限時間内に一定回数画面に接触して、設定されたノルマを超えれば成功となる。激しく連打する必要はなく、連打箇所を絞って、指でなぞるように素早くタッチし続ければオッケーだ。

つい熱くなってしまう連打系のタッチパネルイベント。接触箇所にしっかり狙いを定めておき、指を素早く動かすことが重要だ。

アイドルごとのタッチパネルイベントの傾向!	
[illegible]	正解以外の箇所を触ると、驚くほどに意外なリアクションを返してくることが多い。天然系ならではのグルーヴ感を楽しもう。時間切れになっても、変な方向に話が流れていくこともある。
[illegible]	明らかに話の筋と関係ない箇所をタッチしてしまうと、場の空気が凍りつくような冷ややかな対応をされてしまうぞ。ネタに走らずに、話の流れを踏まえた上でタッチング箇所を選択しよう。
[illegible]	「ひんそーな体型」や「ダメダメな性格」にコンプレックスを持っている雪歩。あいまいに答えるより「ユーのダメなトコロはここなのよ!」と、はっきり示してやると高評価をもらえることも。
やよい	十八番であり、重要な局面で登場する「ハイタッチ」。コツは画面に一瞬だけ触れること。あまり長く接触し続けていると、「長いですー」などと言われてしまうぞ。
[illegible]	眼鏡を拭くという、その筋の方々にはしんぼーたまらんタッチパネルイベントを持つ彼女。ただ、水着などの露出度の高い服を着ているときは、不用意なボディタッチは避けるように。
[illegible]	伊織のタッチパネルイベントでは、時間切れにしてしまうと機嫌をそこねてしまうことが多い。ほかにも、伊織の身体の部位ではなく「風景」を選択しても、面白いコメントが聞けることも……。
[illegible]	拳と拳を合わせてタッチング、というイベントが頻出する。拳の中心部分を、勢いよくタッチングしてあげよう。彼女のタッチパネルイベントでも時間切れは厳禁。必ずどこかを触っておこう。
[illegible]	ボーっとしている彼女に注意を喚起するイベントが多いが、ふくよかなバストに気を取られて自爆タッチをしないように。髪の毛は本人も自信を持っているので、しっかりと褒めてあげよう。
[illegible]	亜美真美、どちらかを選択するイベントがあるが、実はどちらを選んでも大丈夫。一定の接触ノルマを超えないと高評価が出ない連打系のタッチイベントが多いぞ。

育成リプレイ第3回!

第三話 オーディション疾風怒涛

ENTER THE iDOL

謎のプロデューサー・Xに率いられたやよい&伊織の貧富ユニット"ギンザドリル"。今回は、絶対に負けられないオーディションに挑む！　そこで炸裂したウルテクとは!?

X　と、いうワケで、今日のオーディションで失敗すればランクDに届くことなく田舎に帰ることを余儀なくされる我らかな。やれやれ。

伊織　ちょ、ちょっと！　この上なく緊迫した事態なのに、なーんでそんなに緊張感に欠けてるのよ!?

やよい　私は気合入ってますよ！　だって、今日の朝ごはんのお味噌汁には久しぶりに具を入れたし、味付け海苔も一枚増やして二枚にしたんですよっ！

X　もう……いい……それ以上言うな……（やや涙目で肩に手を置く）。

伊織　あーもう！　そんな貧民談義をやってる場合じゃないでしょ！　今日のオーディションは何か策があるの!?

X　悔いを残さず、精一杯頑張ればいいんじゃないカナ。

やよい　ううう～、それってぶっちゃけ不合格前提っぽくないですか？

思い出効能の秘密

オーディション中「思い出」を使用して成功すると、普段の1.5~2倍のアピールポイントが各ジャンルに加算されるほか、審査員の興味の量も回復する。しかし、失敗したら審査得点は減少し、審査員の興味も下降！　一回の成功で回復する興味の量よりも、失敗して減少する量のほうが多いのを覚えておこう。

何が何でも審査員の興味を減らしたいときは、BAD連続で臨むも手。

伊織　いい加減にしなさいよアンタ—ッ！（三角絞め）

X　グギギギギ、ワ、ワシが悪かったっ。えーとだな、作戦は基本的にいつも通りでいくけど、今日は状況別のアピールパターンをいくつか授けておこうではないか。

やよい　そもそもいつものアピールパターンっていうのは……。

伊織　アレよ。アピールの配分を、流行1位に4回、流行2位に3回、流行3位に2回つぎ込むというパターンね。

X　さよう。重要度が高いジャンルにアピール優先度を高く振って、あとの二つは6位回避&あわよくば3位を拾えたら御の字という流れだ。

第1回審査は思い出を1回使用し、自分が獲得したポイントを元に3位入賞するためのだいたいのボーダーラインを予想してみる。それを元に、2回目以降審査における3位入賞のためのポイントを調整していくという寸法だ。

やよい　どうして最初に思い出を使うんですか？

X　思い出を使えば、全体のポイントが底上げされ、入賞の確率がグッと上がる。4位～6位を取ってしまうと入賞ボーダーの予測を付けるのは難しいが、入賞してしまえばボーダーラインの大体の予測がつきやすいだろ？

予想の際には、ほかのユニットが思い出を使用しているかどうかを審査途中でしっかりと確認しておき、参加者全員のイメージレベル帯に合わせたプラスマイナス補正も頭に入れ……ってオイ！

やよい　……ZZZZZ。

X　ユー！　大事な話をしているのに何寝とんじゃい！

やよい　ほ、ほへ、すみませんっ。何か話が珍しくマトモ過ぎて、ついうっかり眠っちゃいました。でも、「最終コーナーで人情避けが炸裂して……」までは聞いてましたっ。

伊織　そんな話、全然出てないわよ……。

X　まあ、それらを踏まえた上で、今回チミらに授ける作戦はこれだーッ！

テンション 高

オーディション時にテンションが高いと、アピールを行なう際に曲のタイミングと合いやすいほかに、思い出使用の成功率も高いのだ。

テンション 低

逆にテンションが低いと、アピール時の曲タイミング判定がシビアになり、ナイスアピールを取りにくい。思い出失敗率も高くなる。

伊織　ええっ!?　せっかく今週の流行と私たちのイメージジャンルが合致してるのに、わざと審査員を帰らせるの!?

やよい　そ、そんなことして大丈夫なんですか？

X　いいから、さっき教えた通りの順番で、おもいきりアピールしてくるがいいさ！

～オーディション開始↓終～

やよい　やりました、プロデューサー！　なんとか合格できましたよ！

伊織　言うとおりにやったらホントに審査員が退場しちゃったわよ。にひひっ。

X　フフフ……。実は、審査員の興味の量は流行順位が高いほど2位、3位に比べて少なくなっているのだ。さらに、アピールするユニットの能力が高ければ高いほど、1回のアピールで失われる興味の量も多い！　ゆえに、自分の得意ジャンルが流行している日は、1位審査員を帰しやすい日でもあるって寸法よ！

1位の審査員は興味の減少が激しい！　過剰なアピールは控えよう。

伊織　だから、さっきは審査員の興味をあっという間に減らすことができたのね。

X　1回目審査で流行2位、流行3位をしっかり取った後、2回目審査以降は流行1位にガシガシつぎ込んで審査員の興味を削ぐ。たとえ審査員が退場しなくても、流行1位ジャンルで3位入賞できる可能性は高いので、あとは流行2位を押さえておけば合格率は跳ね上がるって按配だ！

やよい　さっすがプロデューサー。これもスパルタン教育のたまものですよね！

伊織　でも、今日のオーディションなら、わざわざ審査員を帰さなくても、普通に戦っても勝てた気がするんだけど。

X　あ。

（つづく）

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.26

ギルティギア イグゼクス スラッシュ ビート エンサイクロペディア

11月18日発売予定
予価1,380円+税

GGXX-SLASH 攻略本発売迫る!!

スラッシュのすべてを詰め込んだ、究極の逸品が誕生！ 全キャラ全技フレームデータ、攻撃値をはじめとした数値関連も洩れなく掲載。全キャラ攻略はもちろんのこと、超実践コンボも充実掲載!! 本書をすべて読破して、世界の頂点を目指せ!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.25

アイドルマスター プラチナアルバム THE IDOLM@STER PLATINUM ALBUM

絶賛発売中!!
定価1,524円+税
付録:描き下ろしB2ポスター付

アイドルマスターの魅力を詰め込んだ、超豪華ファンブックが完成～！　全キャラクター描き下ろしイラスト、シナリオ紹介、アイテム解説などなど、盛り沢山の一冊ですよ!!

旋光の輪舞ファンブック発売決定だよ☆描き下ろしイラストや漫画、ストーリーなど盛り沢山!　お楽しみに～♪

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお申し込み先　アスキーストア　E-mail:cs@ascii-store.com
または弊社サイト　http://www.enterbrain.co.jp/にてご注文ください。

株式会社 エンターブレイン
enterbrain

タイムコスト以外にも変更点は意外に多い!?

『鍵聖戦』トピックス

Ver2.5 TOPICS

今回はカードの特性が生むビックリ現象を紹介するぞ。ピヨズリやひな子たちを巻き込んで調べた調査報告も注目だぜ。

Text：アヴァロン攻略チーム

思わぬ落とし穴!?『鍵聖戦』の変更点

『弐』から『鍵聖戦』でエラッタがかけられた要素のうち、公式にアナウンスされているのは、■号でタイムコスト関連の一つ。しかし、前回紹介した【絶命の波動】の消滅対象や、【■■■■ズ】の波形効果（魔法→テ■アイコン）など、予告なく変化している部分は意外にあるものだ。そこで今回は、意外な現象を交えながら、主に検証結果を中心にしたトピックスをお送りします。新カードはもちろんのこと、従来のカードも運用の際には注目してほしい。

TOPIC 1 ローリスクな【かすめ取り】

絶大な奪取効果と消滅の危険が同居する万能支援【かすめ取り】。このカードのリスクを、限定条件下でのみ回避することが可能。防衛戦で、なおかつ侵略側が冥界軍のサポートを受けている状態なら、相手が無支援でも消滅することは無い。「Ver.1.xx」時代の【心眼】のように、戦闘の一番最後に表示されるのだ。

侵略

防衛

TOPIC 2 『鍵聖戦』での仕様変更を検証

前回取り上げた【絶命の波動】のような仕様変更カードの有無を、引き続き調査。『弐』の発売当初にもアルカディア本誌で扱った4種類のカードについて、改めて確認してみた。その結果、3枚のカードは仕様が変わっていることが明らかになった。これによって汎用性が増したケースもあれば、逆に使いにくくなったケースもある。以下のカードをデッキに投入する際には、しっかり確認しておこう。では、それぞれのカードがどうなったのかを順に見ていくことにしよう。

カードブレイク

【カードブレイク】

全種族モンスターを無効化する【カードブレイク】の焦点となるのは、さまざまなモンスターをエサに使える【キマイラ】や【メカジョー】に対して使用したとき。『弐』では【戦闘時】発動能力を持たないモンスターのみ破壊できたが、今回はいかなるモンスターでも無効化できるように変更。対象カードとしての[illegible]が上昇している。

レッド・ジュエル

【レッド・ジュエル】

『弐』では属性と種族のコピーは行なわず、【死の[illegible]み】の即死、戦人族相手に【聖騎士の紋章】の先制効果は現れなかった。しかし、【縛りの呪い】による封じ込めだけは属性が違っても適用されたという謎多き1枚。『鍵聖戦』ではこの効果も消滅し、属性以外は能力封印を行なわないように変更されている。

ファントムゼリー

【ファントムゼリー】

白支援を回収できるため【鬼神の[illegible]】を超える部分もある【ファントムゼリー】。回収後は削れてしまうが、選択の自由度は特筆モノだ。このカードは、これまで通り手札が0でも回収可能。【鬼神の[illegible]】の影で出番は少ないが、防衛戦ではかなり心強い存在。【進化の時】などと一緒に投入してみてはどうだろうか？

シーカッター

【シーカッター】

【スカルマン】や【エンゼルピーチ】と異なり、手札が0でも能力を発動できたことが、【シーカッター】が地味に強かった部分。今回は、捨てる手札が無ければ効果を発揮しなくなっている。NEXT札でもOKなので、これまでに近い感覚で防衛をこなせるが、2枚目の支援を使ってしまうと、以降は補充できないので注意。

試練の塔（昼）で即死確率4桁を実現!?

マップ限定＆状況限定で驚異の16連殺。避け率や即死率が3桁に達することは珍しくないが、4桁となると理屈では分かっても目にする機会は少ないはず。

TOPIC 3 確率系の最大値を探る

この手の数値を模索するときによく話題に上るのが、試練の塔（夕）中央部での【クワガドス】増殖に【ブレスト伯爵】を絡めた状況だ。しかし今回は、もっと簡単な方法がある。試練の塔（昼）の孤島と外周での遠距離戦闘時は、64マス離れていると計算され、【聖女の加護】で耐久値が204上昇する。これを【瞳のアルベール】に2枚掛けすれば、耐久値400オーバーを生み出せる。4桁の数値を実際に確認してみた。

当初基本値等の上限は999でカンストとされていたが、いつしか4桁の数値も実装。【瞳のアルベール】を育成すれば、一応1752%まで出る。果たして5桁目のカウントは存在するのか？ 戦闘領域は孤島と外周が入れ替わってもOK。

孤島で配置狩り

本体が外周で防衛

TOPIC 4 ランダムカードを検証する

『宴』で【異形の力】が登場して以来、デッキに存在しないカードを生み出したり、数値などが無作為に選ばれるランダム系のカードも徐々に増加してきた。こうしたランダムカードを使ったときに疑問に思うのは、選択されるカードや数値の偏りだ。個人的なジンクスを持っている人も少なからずいるかもしれない。『弐』のときには【Mr.ジェントル】で検証を行ない、その結果はほぼ期待値通りだったが、今回新たに3枚のランダムカードで調査してみた。試行回数はそれぞれ300回。全幅の信頼を置ける回数ではないが、ある程度の傾向はつかめたので参考までに見てほしい。

検証に使用したカード

エルフの秘宝

最後はランダム要素を多分に含んだテレポートカード【エルフの秘宝】。このカードの移動マス数は0～6マスと非常にムラが激しく、テレポート回数を稼ぎたいデッキでも投入をためらってしまいがち。

しかし300回の調査結果は、ほぼ平均期待値の3マスに近い数字に収束した。テレポート回数別に見ると、0回が1.67%、1回が31%、2回が67.3%となる。3回に2回は【カルト・ホール】が10育ち、98%以上の確率で5は育つ計算になる。なお、検証は複数人数で行なったが、個人間でかなりの偏りがあったことを付け加えておきたい。

■テレポートの組み合わせ(300回)

テレポート	回数	テレポート	回数
3マス・3マス	8	1マス・3マス	16
3マス・2マス	19	1マス・2マス	32
3マス・1マス	17	1マス・1マス	36
3マス・0マス	7	1マス・0マス	15
2マス・3マス	14	0マス・3マス	12
2マス・2マス	26	0マス・2マス	14
2マス・1マス	39	0マス・1マス	17
2マス・0マス	23	0マス・0マス	5

平均移動マス数＝2.99マス

■1枚目に引いた支援カードの内訳(300回)

磁場の暗盾	10	かすめ取り	9	進化の時	3
破壊の報復	11	弱体化の霧	10	護符術	5
威圧のオーラ	14	目くらまし	7	堕天使の嘆き	1
フィールドアーマ	13	封じ込め	7	珍獣の羽	8
カードブレイク	9	聖女の加護	10	縛りの呪い	4
メルトダウン	12	刹那の見切り	5	亡者の盾	2
攻撃強化	12	魔鏡	8	天空の武具	4
突進	10	道化師の呪い	2	勇者の精神	4
悪魔の天秤	5	脆弱の沼	3	古代樹の実	0
光の盾	10	硬気孔	4	名刀の刃紋	0
死の鷲掴み	9	背水の陣	7	魔王の鼓動	0
悪夢の戦い	13	覚醒	4	風雷の舞	2
消滅	6	聖騎士の紋章	7	トリックスター	0
増殖	8	黒の称号	11	熱帯魚の唇	2
心眼	9	金剛杵	6	キマイラの宝石	0
特性侵食	8	アンデッドソード	6	口寄せの儀式	0

異形の力

まず、【異形の力】で同じカードが複数来ることはないという前提に立っている。左記の表は、1枚をコストに支払ったときの1枚目(左)を300回ぶんピックアップしたものだ。すると、100番台のカードが多く、『弐』と『鍵聖戦』の比率が極端に低い結果になった。ただし、2枚両方を対象にした場合は『弐』以降のカードもそれなりに混じっていたことを付記しておこう。

■エキスパンション別のパーセンテージ

	100番(20枚)	召喚(7枚)	宴(5枚)	弐(10枚)	鍵聖戦(6枚)
本来の比率	41.67%	14.58%	10.42%	20.83%	12.50%
検証時の比率	64.00%	13.00%	11.33%	10.33%	1.33%

■黄属性で引いたカードの内訳(300枚)

カード名	枚数	カード名	枚数	カード名	枚数
ポイズンスパイク	0	ダゴナイト	10	天使長クリオラ	17
ゴースト	13	カルト・ホール	4	審判の石像	9
魔法剣士	12	ドリルザーグ	11	冥魔ボロン	15
絶望のトビラ	12	ケルベス	8	翼のエトワール	7
プラテウム	14	セラフィー・ルカ	12	剣のローレンス	10
暗黒魔王	16	ヘルドロイ	8	ジャンフィニー	0
インフィニティー	10	ディアボルガ	10	セクシーベル	10
イグアン	18	イヌガミ	10	ミスブラッディー	15
フィフティニー	10	メイドラマイマイ	8	ウォーテウム	10
ライフルーツ	10	ふぅ	11		

■レアリティ別のパーセンテージ

	R(17枚)	VR(5枚)	SR(4枚)	Leg(3枚)
本来の比率	58.62%	17.24%	13.79%	10.34%
検証時の比率	56.00%	17.67%	14.67%	11.67%

便利なポケット

黄属性を選択し、カードの種類とレアリティを検証。【セクシーベル】はUCだが対象になったため、3枚のレジェンドはLegとして集計。使えないカードが来たときの印象が強く、偏りがあるように感じるかもしれないが、こちらは平均的な数字に落ち着いた。【ポイズンスパイク】と【ジャンフィニー】が1回も来なかった点が気になるものの、誤差の範囲ともいえる。

余談だが、白を選んだ際は内部タイマーの奇数偶数によって魔法と支援が決定される。しかし、表示されるタイムとは多少のズレがあり、帯域によってタイムカウントのスピードも変わるため、狙い引きは非常に困難だ。

まんが:堤利一郎

よりどりコラム

Key of Application
運用の方程式
第1回
最強の移動カード【ゴースト】

特定カードの使い方などを解説するコラムをプチ連載開始。これを参考に自分なりの価値観を持ってもらえれば幸い。
Text: Leo

今回からプレイングや構築に関するコラムをスタート。あえて個人の主観込みで述べるので、賛同しかねる部分もあるだろうし、環境によって正しいことも変わるだろう。こちらとしても意見を押し付けるつもりはなく、むしろ同[illegible]と意見を戦わせ、自分なりの論法を持つための一助になってくれれば、と考えている。

第1回は【ゴースト】。個人的に『弐』以降の性能でも[illegible]する1枚だと思っていて、[illegible]は[illegible]制限下や戦人デッキ以外では基本的に採用しない。正確には【ゴースト】が機能する形に留めると言うべきか。例えば白が多くても【人魚の涙】のような色カードになるものなら大きな問題は無い。[illegible]を含む白4～5枚の構成が多いだろうか。注意点は[illegible]無駄使いしないことと、支援を抱えないことの2点。これを守れば[illegible]。

そのせいで立ち[illegible]

夢のコラボレーションがそろい踏み!

HAPPY SKY

The ultimate system beatmania deluxe version.
beatmania IIDX® 12

前号で少しだけ紹介したビーマニエキスポ用の楽曲を、発表されたユニットと共にたたくポイントを紹介。だれとだれがユニットを組んでいたのか、みんなは当てることができたかな? もちろん既に遊んでいるとは思うけど、今後は判明したメンバーの楽曲を思い浮かべてプレイしてみると、より面白いぞ。

ビートマニアIIDX 12 HAPPY SKY
■メーカー:コナミ
■ジャンル:DJシミュレーション
■操作方法:7ボタン+1スクラッチ
■発売日:2005年7月中旬(稼働中)
■使用基板:――

Text:飛鳥

エキスポ用楽曲をたたいてみよう!

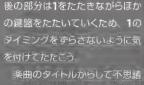
※本文中ではスクラッチを[illegible]盤は左から1234567と太[illegible]で表記しています。

K-GROOVE BPM:117-170

キャッシュレスは 愛情消すティッシュ

ユニット:GINGER ⇨ あさき&Jimmy Weckl

ギタドラをメインに活動しているあさき氏とJimmy氏のコラボレーション楽曲であるこの曲は、中盤以降1をリズムとしてたたき続けながら2〜7をさばいていくことになる。しかし、ギター音やピアノ音に合わせたオブジェになっているので、初級者や中級者でもプレイしやすいだろう。

あえて言うならば、前半の階段譜面+スクラッチ部分のスクラッチと曲の最後部分に注意しよう。スクラッチが一定間隔ではないので、階段譜面に気を取られているとミスしてしまうので注意。曲の最後の部分は1をたたきながらほかの鍵盤をたたいていくため、1のタイミングをずらさないように気を付けてたたこう。

楽曲のタイトルからして不思議だが、曲のテンポがよく、不思議な不透明さを含んだ音が混ざり合い、何だか宙に浮いているような感じが魅力的。あさき氏とJimmy氏の個性がミックスされた面白い楽曲になっている。楽曲と同様にムービーも魅惑的なものに仕上がっており、ティッシュが飛んでいるシーンではどことなく儚さも感じられる。

BATTLE 2005 BPM:166

double thrash

ユニット:414 ⇨ 泉陸奥彦&Des-ROW

泉氏とDes-ROW氏とのコラボレーション楽曲となった「double thrash」は、中盤から後半にかけて譜面構成が階段譜面メインになっている。また、そこでは階段譜面と共に落ちてくるスクラッチと鍵盤の同時押しもポイント。1P側は**S+1**や**S+2**、2P側はS+7、S+8などをきっちり片手で処理し、階段譜面に意識を集中しよう。

後半は、途中から同時押し+階段譜面をメインにした譜面に変化するが、中盤に比べてオブジェの数は少ない。Anotherになるとさらにオブジェが密集し、それに加えてスクラッチが多く絡んでくるため、運指を間違えると一気にゲージが減ってしまう。スクラッチはそのほとんどが各鍵盤との同時押しになるので、同時に処理し切れない場合はあんみつを使って少しでも譜面を簡略化していくと、クリア[illegible]

激しいサウンドのぶつかり合いがかっこよく、「BATTLE 2005」というジャンル名が表す通り、泉氏とDes-ROW氏の音と音とのバトルが体感できる楽曲だ。この楽曲のムービーはGOLI氏が制作しており、ジャックやアーミーなどが登場する。楽曲に合わせた激しいバトルモノに仕上がっているので、ぜひこちらの方もじっくりたん能してみてほしい。

曲を楽しむための豆知識

今回紹介したBEMANIナンバーズの楽曲は、普段のIIDXシリーズではお目にかかることが無いアーティストが数多く参加している。そこで、知らない人のために今回参加したアーティストの方々を紹介。楽曲を聴いても十分楽しめるが、アーティストのことを知れば、より一層楽しく楽曲をプレイできるぞ。

泉 陸奥彦
（いずみ むつひこ）

ギタドラシリーズをプレイしているユーザーなら知らない人は居ないであろうギタリストで、ギタドラシリーズのサウンドディレクターでもある。IIDXシリーズへの楽曲提供は今回が初。代表曲は「DAY DREAM」をはじめとし、DDシリーズと呼ばれる「MODELL DD2」～「MODELL DD6」や「JET WORLD」など。

Des-ROW
（でぃーすろう／ですろう）

現在はギタドラシリーズやポップンシリーズで活躍するアーティスト。ギタドラシリーズでは「VOIDDD」、「Endless cruising」、そして原曲がポップンシリーズに収録されており、その後ギタドラやDDRに移植された「大見解」や「too late two（ポップンシリーズのオリジナルバージョンではpure）」など。

あさき
（あさき）

ギタドラシリーズをメインに活動しているが、最近ではポップンシリーズにも楽曲を提供。ギタドラでは「ツミナガラ…と彼女は謳ふ」や「蛹」、ポップンシリーズでは「幸せを謳う詩」や「雫」など個性的な楽曲を制作。

Jimmy Weckl
（じみー うぇっくる）

ギタドラシリーズに古くからかかわっている古参のアーティストで、ジャズやディスコ、ハードロックなど多数のジャンルを手掛ける。また、亜熱帯マジ-SKA爆弾の一員としてポップンシリーズにも登場する。ギタドラシリーズでは「ACROSS THE NIGHTMARE」や「Keiko my love」、「Orbital Velocity」や「万華鏡」などが有名。

wac
（わっく）

IIDXシリーズのプレイヤーならば知らない人は居ないであろうコンポーザー。またポップンシリーズでも活躍しており、ギタドラシリーズにも「Little Prayer」という楽曲を提供。IIDXシリーズの「Spica」や「moon_child」、そして「ピアノ協奏曲第1番"蠍火"」などが代表的で、氏がかかわる楽曲は難曲が多い。

Handsome JET Project
（はんさむじぇっとぷろじぇくと）

GF5&dm4からHandsome JET氏とYUEI氏が活動を始めたユニット。「わすれもの」や「瞬的愛歌（JET LOVE）」などの代表曲を次々に提供している。また、漫画家のみずしな孝之先生とのコラボーレーション曲「哀愁のコリゴリラ」も有名。

PUNK OPERA　BPM:180-212

Little Little Princess

ユニット:SHRINE418 ⇨ wac&Handsome JET Project

BPMが最初から212と速く、180に落ちるのは最後の最後だけなので、ハイスピードオプションは多少抑えめにしてプレイするといい。譜面の構成としては「doub[illegible] thrash」と同じく階段譜面がメインだが、オブジェの密集度においてはこちらの方が低い。間奏の部分[illegible]ていく[illegible]らここが回復ポイントとなる。

全編通した割合から見て、歌唱部分よりもギターやピアノの音が強く出ている部分がテクニカルな[illegible]してもいいだろう。スクラッチを使用する部分は少ないが、使用部分は階段譜面の最中が多く、特に最後の最後に[illegible]

[illegible]

[illegible]載となっている[illegible]注目してほしい。

beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY ORIGINAL SOUNDTRACK
商品番号：GFCA-30、31
価格：¥3,500（税込）

全国のCDショップで発売中！

収録楽曲

Catch Me、EDEN、EMPTY OF THE SKY、Get'em up to R.A.V.E.、GREEN EYES、HAPPY☆ANGEL、I am、INAZUMA、Listen up、Pollinosis、POODLE、SPARK！、tant pis pour toi、Tizona d'El Cid、Twelfth Style、Under the Sky、We are Disっ娘よっつ打ち命、Xepher、オレはビートマニア！お前は何マニア？、ラクエン、合体せよ！ストロングイェーガー!!（Ryu☆remix）

総収録曲数は全64トラック！

曲を覚えてリズムを体に刻め！ beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY サントラ発売中！

稼働直後からプレイヤーのみんなが待ちに待っていた『HAPPY SKY』のサントラが現在発売中！　今回のサントラも今までと同じ、いやそれ以上にボリュームがあるCDに仕上がっているぞ。『HAPPY SKY』の新曲はもちろん、PS2版『9th style』のオリジナル新曲も全7曲収録。さらに、ロングバージョンを5曲収録しており、総収録曲数は全64トラック！　左に掲載しているGOLI氏こん身の夏天イラストが目印！　これでキミの大好きな楽曲たちがいつでもどこでも聞けるぞ!!

イベント開催に続いて……
新たな旅立ちの日も近い!?

配信イベントも随時開催中！

イベント順位に応じた報酬が進呈され、規定数たまると、eアイテムが手に入る!?

第1回討伐数イベント
11/7（月）～11/13（日）
ダンジョン名:無限回廊
ルール:制限時間10分

第2回タイムアタックイベント
11/21（月）～11/27（日）
ダンジョン名:愚者の迷宮
ルール:アイテム持ち込み不能のタイムアタック形式

Quest of D(Ver.1.21)
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：2005年9月28日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

Text:伊勢猫

10月下旬からいよいよ配信イベントが始まった、『Quest of D Ver.1.21』。チャットアイコンなどを入手可能なクエスト関連の最新情報に加えて、久遠&一人白夜までを網羅してお届けするぞ!!

今回のバージョンアップは、システムレベルでの変更&調整がメインとなった、いわゆるマイナーバージョンアップ。既に第1回が終了したイベントダンジョンの実装に加えて、いくつかのシステム的な変更が加えられている。

プレイに関係する部分では、モンスターの認識範囲が若干広くなった模様。これはオフィシャル情報ではないが、以前より遠距離でプレイヤーを認識&追尾して攻撃を始める。

なお、最上級ダンジョンのクリア報酬イベント賞品で入手可能なプラチナクエストは、交換用のeアイテムが今後追加される予定。その内容は、現在検討中とのこと。

同アイテムは、1プレイにつき3回までしか購入&交換できなくなった

■Ver.1.21の主要な変更ポイント

- イベントモードの実装&配信
- プラチナクエストを新規追加
- クエストの持ち帰り上限増加
- 筐体ショップの販売数を変更

※モンスターの認識範囲については、編集部調べによる独自の見解です。

アイコン&新アイテムをゲット！
クエスト情報

D.netで設定可能な新規アイコンが、新たに報酬として追加されたクエスト。おさらいも兼ねて、その基本システムを再確認しておこう！

eアイテムなどのクリア報酬が用意されたクエストには、ダンジョン倶楽部や通り名などと異なった名声レベルが存在。原則として、依頼されたクエストを2回成功させると知名度（☆）が1個増え、☆6個で名声レベルがアップする。

とはいえ、クエストは1日に1回しか受けられない制限付き。事前に請け負ったクエストについては、この制限外で同じ日に2回まで可能だ。

また、クエスト報酬の一部は2回目以降も1000Gに変更されず、同じクエストを繰り返して知名度が上がるので、うまく活用していこう。

知名度が上がると戻れない。チャットアイコンは忘れずに取っておこう。

■D.net クエストLv.1～Lv.4　一覧リスト

レベル	クエスト内容	クエスト報酬	オススメダンジョン
	ゴブリン族から「ゴブリンの目」を5個入手	ウッドグローブ	光の神殿
	バット族から「コウモリの羽」を5個入手	イーグレット	暁の廃城
	「ダガー」で50匹討伐	ラウンドナイフ	名も無き遺跡
	「盗賊の砦」を300(240)秒以内にクリア	クリムゾンチェイン	※固定ダンジョン
	ジャイアントスコーピオンを5匹討伐	オウルパイク	魔獣の檻
	ゴブリンコックを5匹討伐	ウィングシールド	盗賊の砦
	スケルトン族から「スケルトンの頭骨」を5個入手	フードローブ	名も無き遺跡
	「小鬼の短剣」で50匹討伐	ソードブレイカー	名も無き遺跡
	「魔界の門」を240秒以内にクリア	ラメラアーマー	※固定ダンジョン
	コボルド族の「コボルドの毛皮」を5個入手	レイクロス	混沌の祠
	ジャイアントバットを5匹討伐	グラディウス	暁の廃城
	ゾンビを5匹討伐	レイピア	妖魔の城
	ドワーブンスケルトンを20匹討伐	ポイズンダガー	魔界の門
	オーク族から「オークの爪」を5個入手	アイコン【マル】	三つの試練
	リザードマン族から「蜥蜴のウロコ」を5個入手	ソーサラーキャップ	目覚める魔竜
	「犬頭鬼の棍棒」で50匹討伐	フレイムスピア	名も無き遺跡
	「悪夢の迷宮」を270秒以内にクリア	ウォーハンマー	※固定ダンジョン
	「辺境の廃鉱」でゴブルを連れて150秒以内にクリア	アイコン【アセアセ】	※専用ダンジョン
	ダイアーウルフを15匹討伐	サンダースピア	妖魔の城
	コブラを5匹討伐	トライデント	魔獣の檻
	ゴーストから「毛糸」を5個入手	ファルシオン	魔界の門
	オークから「熟した果実」を5個入手	エンハンスローブ	最果ての地底都市
	「邪鬼の斧」で50匹討伐	フレイムシールド	名も無き遺跡
	「混沌の祠」を240秒以内にクリア	アイコン【泣き】	※固定ダンジョン
	「嘆きの迷宮」でゴブルを連れてクリア	アイコン【バツ】	※専用ダンジョン
	ファンガスを20匹討伐	アイススピア	妖精王の帰還
	コボルドウォーリアーを10匹討伐	マナブーツ	名も無き遺跡

クエストワンポイントテクニック集

Point.1
協力ダンジョンでクエストをクリア!?
左のリストでは、討伐対象のモンスターなどを考慮したシナリオをオススメしているが、全国プレイでもクリアは可能。一人で挑むもよし、全国を数回プレイしても問題無い。

Point.2
武器指定の討伐は全職業スキルが安定
武器指定で討伐するタイプのクエストは、武器スキル&STR強化による効率アップが基本。なお、別の武器などで敵にダメージを与えると、討伐数にカウントされないので要注意！

Point.3
専用ダンジョンの相違ポイントを把握
Lv.3とLv.4でゴブルが登場するダンジョンは、どちらもベースマップが存在。Lv.3はドワーフの洞窟と同じ形状だが宝玉三つが必要で、Lv.4は混沌の祠と同じマップとなっている。

QOD事典 クエスト期限と再依頼:D.netで依頼を受けたクエストは、6日以内にクリアすればOK。依頼の期日を過ぎてしまったり、クエストを中断した場合は、D.netでクエストを進めることで新たな依頼を受けることが可能。ちなみに名声レベルが下がることが無いので、欲しいアイテムやアイコンは忘れずに取得しておくこと。

チャレンジ精神の限界に挑む

一人“白夜の王”徹底攻略 PartⅢ

好きなスキルで目指せ！

何度も挑戦し、ホワイトドラゴンを倒したときの達成感は相当なもの。今回は一人白夜の王に影響のある変更点に注目しつつ、クリア確認済みのさまざまなスキルを紹介。

Text:真瑠世

バージョンアップによる変化

いつもの安全な場所が激変！パターンの変化を視野に入れて、柔軟に対処するべし。

バージョンが新しくなり「敵のプレイヤー認識範囲が拡大」したため、前バージョンで無反応だった位置でもマジシャンの魔法が飛んでくるようになった。マジシャンを倒す時間はもったいないので常に警戒するようにしたい。

また、フロア4のダークマジシャンが非常に厄介になったことも特徴。自分をすぐに認識し、魔法を連発するようになった。今までは2部屋目からスタートするのを推奨していたが、1部屋目からスタートする方が良さそうだ。

ダークマジシャンの毒玉連発！ かなりキツくなるのでパターンの変更が必要だ。

3階で宝玉をはめる扉前の戦闘で、特にマジシャンが厄介になった。警戒しよう。

ホワイトドラゴン撃破可能スキル

やればできる。やらなければできない。全スキル制覇を目指してみてはどうだろうか？

スキルの[illegible]をつかむ

下表は編集部でクリア済みスキルのワンポイントを掲載。DEXのパーマネント効果を得る以外は該当スキル1種を積んだ形で、難度B以上はマップ運がかなり影響する。

連係スキルのポイントは空振りを無くすこと。特にダウンしている敵に空振りするケースが多く、これを解消するには、敵を背後から攻撃してうつ伏せダウンにするといい。うつ伏せダウンならほぼ空振りしないので、覚えておこう。

一方、強攻撃スキルは時間効率の悪さが難点。初段→起き上がり時→敵の攻撃時の3カ所で攻撃を当て、3回目でカウンターを取れるDEXに調整しよう。敵を倒すセット数に変化が無ければ、威力を下げてDEXを上げたい。

カウンターを取る戦法は、強攻撃スキルの中でも大技に該当するもので重宝する。

スレッシャーテイル
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：D
月の弓キャンセルを使ってひたすら当てていく。壁際で連続して当てつつ、接近してきた敵の背後に回り込んでまとめる方法を覚えないと、タイムロスが激しい。ファルシオンは4本以上必要になるので、僧侶は★ファルシオンで。

バスタースラッシュ
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：E
戦士ではトップクラスの安定感を誇るので、まずはこれでクリアを目指そう。マジシャンの魔法が最大のライバルになるため、雷系スクロールを持ち込んだり、ダッシュ攻撃や強攻撃を交ぜた立ち回りを構築するといい。

神罰
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：D
1段止めならオーガラッシュ以上、2段止めでもオーガラッシュより多少劣る程度のせん滅力の高さが魅力。27枚＋ソング オブ パワーで常時攻撃力を強化。牛人の両手斧をフロア4で少し交ぜていくと、安定度が抜群。

デッドエンド
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：C
中央に行くのは比較的楽だが、ホワイトドラゴン戦で時間がかかるのが問題。デッキは20枚＋アーマーブレイカー 6枚がオススメ。道中はスチールボディを使うと楽だが、ボス戦でガス欠になるため結局ほとんど使わない。

ヴァンガードラッシュ
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：E
月の弓キャンセルを使用したテンポの良さと、ダッシュ攻撃の使いやすさが特徴。このスキルで一人白夜に慣れれば応用が利きやすい。強攻撃→空中コンボを要所で使うと、発狂状態を気にしなくてもよくなる。

トルネードスパイク
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：C
アーマーブレイカーより動作が多少コンパクトで、その分大幅にタイム短縮が可能。同じように見えても断然こちらの方が中央を狙いやすい。ただし、ホワイトドラゴン戦では途中止めが必要になり、長期戦になってしまう。

スピアージャブ
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：D
2段止め→1セットや2体を1列に並べて同時に攻撃する立ち回りを覚える必要があり、ややテクニカル。魔法使いは多少厳しく、2体同時当ての精密なパターン化が重要だ。武器は王族蜥蜴の槍4本でギリギリ足りる。

粛正
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：C
威力はさほどでもないが、モーションがオーガラッシュに似ており扱いやすい。神罰同様のデッキで常時ソング オブ パワーを使おう。オーガラッシュと神罰でクリアしていれば、その応用が利くので比較的中央を狙いやすい。

ハードスラッシュ
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：A
ハードスラッシュ 22枚＋コンセントレーション2枚＋回復系カードにして道中の被ダメージの多さを乗り切るが、空振りのスキが大きいので苦戦する。ダッシュ攻撃→最大タメ→最速出しでのカウンター狙いが必須になる。

バーサーカーラッシュ
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：E
DEXが低くても振りが早く、バトルアックスのおかげで威力も抜群。2段止めメインに慣れると、ダッシュ攻撃を使わない立ち回りを覚えられる。ルームガーダー戦は3段目で浮かせた相手への空中コンボを狙ってみよう。

ロッククラッシャー
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：A
初段のリーチの短さと攻撃発生の遅さ、ダウンした相手への空振りなどが致命的で、連係スキルの中で群を抜いて難しい。3段止めやうつ伏せダウンの活用が重要。ルームガーダー戦はパワーの無さが影響し、特に苦戦する。

クラウドブレイカー
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：D
2体を巻き込む立ち回りに慣れると、オーガラッシュとほぼ同等のせん滅力になる。常にダウンを奪えるおかげで、戦士よりも僧侶の方が楽に中央を狙える珍しいスキル。武器は属性槍を6本持ち込み、装備でINTを上げよう。

オーガラッシュ
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：E
僧侶、魔法使いで最もクリアを目指しやすいスキル。まずはこれで一人白夜の立ち回りとベース配分を覚えてから、ほかのスキルに挑戦しよう。中央を安定させるには、フロア4とルームガーダー戦にしっかり慣れるのが重要。

グランドブレイカー
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：E
一撃の威力が高く、ハードスラッシュと比べると同じ強攻撃スキルとは思えないほど楽。動作中はのけぞらないが、逆にダメージを受けても軽視しがち。ノーダメージを意識した立ち回りを覚えれば回復系カードを抑えられる。

バーバリアンラッシュ
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：B
DEXを上げてもあまり振りが早くならないので、パワーリング＋常時コンセントレーションで前半を早めに切り抜け時間短縮を図ろう。なお、とどめを強攻撃にして敵を吹っ飛ばし巻き込む方法は、2階のパターン作りに役立つ。

ウッドグローブ
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：B
威力が低く複数の敵をさばけないため、現状では戦士のみ。コンセントレーションの多用と、牛人の両手斧を適度に交ぜるのがポイント。可能な限り早めのキャンセルと、空振りしないことで1体にかける時間を短くしよう。

ハードブレイカー
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：A
モーションの大きさがアダとなり、現状は戦士のスチールボディが必須。敵を隅にまとめることと、起き上がりの攻撃にカウンターを取るのが重要で、どの場面も苦難の連続。デッキは18枚＋アーマーブレイカー 6枚で達成。

ライジングスラッシュ
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：D
威力がなかなか高く、戦士はタメを使えばダウンを奪えるのが強み。僧侶は多少難しくなるが、強攻撃と空中コンボを使い分けると比較的楽に中央を狙える。魔法使いは未トライだが、威力が低いので苦戦が予想される。

アーマーブレイカー
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：B
威力自体はなかなかだが、空振りしたときのスキが大きい。また、ホワイトドラゴン戦では全段出し切れないので、2段止めなどで地道にけずる作業になる。回復をいかに温存するかが重要になるため、道中から気を抜けない。

ライトニングランサー
戦士 / 僧侶 / 魔法使い

難度：E
1段止めメインで、比較的楽に中央に行ける。武器の劣化が激しいのでオウルパイクを4本持ち込もう。複数の敵を相手にする際はいったん最後まで出し切るか、ダッシュ攻撃でまとめるor分散させるのがポイントになってくる。

※スキル解説の見方：スキル名の前の「戦」は戦士スキル、「僧」は僧侶スキル、「全」は全職スキルを表す。「他」（ウッドグローブ）はスキルでは無いが、例外的に掲載。職業名が明るくなっているスキルは、編集部でクリア済みのもの（職業）。
※難度：の項は、そのスキルで挑んだ場合の難しさの体感的目安。特に難しいものを「A」とし、「E」に近付くほど楽になる。

QOD事典
今回は全方位スキルと杖スキルを扱っていない。ハンドレッドソードなら道中をファルシオンの強攻撃で進めば中央を開けられる。杖スキルではスピットファイアラッシュで中央クリアが可能。ホイールオブチャリオットも可能だが、こちらはスキルを使わずにダッシュ攻撃と魔法スクロールで中央を開けたため割愛した。

MAPを覚えるまでが勝負!

“久遠”攻略

※MAP内表記について:
S=スタート地点　G=ゴール地点
ワープ=ワープゾーン　を表しています。

難解なランダムマップと思われている久遠だが、それぞれのマップパターンを把握すればすぐに出口の場所がが分かる。今回は全パターンを簡略マップで掲載! 忘却の神殿、白夜の王にも対応しているので必見だ。

Text:真瑠世　協力:餡♪

制限時間10分の中で、目的に合わせたプレイができる久遠。討伐数を稼いで通り名をゲットしたり、カッパー&シルバーのクレストを集めたり、敵の落とすアイテムを期待したり、全国協力プレイ用に回復系eアイテムを確保したりと、その目的はさまざま。

また、久遠のランダムマップを把握すれば、忘却の神殿のランダムマップで(1～3階)や白夜の王(1階)使わずにすぐ出口が分かるようになるのもポイント。地図を持ち込む必要が無くなるので、その分eアイテム欄に空きを作ることができるぞ。

ただ、どんな目的を持っていようとも、効率を求める場合に必要になるのが「マップの把握」。今回の簡略マップを完全に把握してもらいたい。

忘却の神殿や白夜の王のランダムマップも、基本は久遠と似ているので応用可能。

1回のプレイで多くの敵を倒せば、その分カッパークレストを大量に集められるぞ。

討伐はもとより、クレスト収集やアイテムの入手などを考えても、なるべく多くの敵を倒したいところ。

ルビー、サファイア、トパーズの3種の宝石でステータスを上げ、ドラゴンアーマーで敵を集めて一網打尽にしよう。

攻撃面については、スキルカードを持ち込めないため、基本的には各武器のダッシュ攻撃や牛人の両手斧の強攻撃などに頼らざるを得ない。

戦士の場合はファルシオンやクレイモア、僧侶の場合はフレイムスピア、魔法使いの場合はマナスタッフがオススメで、戦士と僧侶はダッシュ攻撃でダウンを奪った後、牛人の両手斧で攻撃しよう。

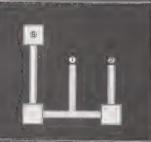
なお、武器は四つ以上持ち込み、劣化寸前で持ち替えれば最後まで大丈夫だろう。

牛人の両手斧で一網打尽にする。特に5階と7階、8階では敵が密集しやすい。

ドラゴンアーマーで敵をおびき寄せ、フレイムスピアで複数の敵をダウンさせて……。

久遠 全MAPパターン

マップ把握のポイントは、“スタート位置”“分岐の数”“少し進んだ後の分岐の形状”の三つ。マップを見るときに注意するのは、すべてが通路と部屋(強制戦闘部屋含む)で形成されていることと、通路が多少曲がっていても、それは直線と同じと捉えること。また、ワープについてはサンプルのように通路と思えば怖くない。なお一部のマップにおける1、5、9階は特殊で、5階と9階は協力ダンジョンと同じになっている。

●No.1　左上スタート

分岐が一つある。ひとまず右の強制戦闘をこなし、②からくる敵が4匹なら②、2匹だったら戻って①へ。①から来る敵が多いので、強制戦闘前に判別も可能だ。

ワープサンプル

●No.2　左下スタート①

開始直後は道が二つ。右に進んでNo.1と同様に強制戦闘後に判別。4匹なら②、2匹なら①だ。1、5、9階では上へ。③の確率がやや高いが、出口が無い場合もあるため厄介。

●No.3　左下スタート②

開始直後は道が一つ。これでNo.2と見分ける。“しばらく右に直進”した後に、上に曲がっているのが特徴。中央下スタートのマップと混同しないように注意。

●No.4　中央上スタート

開始直後は道が二つ。どちらに進んでも中央下を目指せばいいが、左側の道を進んだ方が敵が多い。強制戦闘を抜けた後に敵が密集していることが多い。

●No.5　中央スタート①

開幕直後は道が三つ(ワープ多し)で上へ進み、左の部屋へ。ここに出口が無い場合は左下が出口。5階、9階は開幕右へ。この道が長い場合は右下、短い場合は右上。

QOD事典

No.5補足:開幕にワープがある場合は、左下が出口になる。また、慣れてきたらスタート後左へ進もう。左上の部屋からくる道と合流していたら左下が正解。合流する道が無く一本道だった場合は戻って左上が正解になる。

●No.6 中央スタート②

開幕直後は道が一つ。右に進む形で直進と上へ分岐。上へ進むと①がワープor通路になっている。ワープの場合はそのまま道なりに回り込む。通路の場合は通路を進む。

●No.7 中央下スタート①

開幕直後は道が一つ。分岐を上に進んでしばらく行くと、右に直進と上に分岐する。5、9階は①に出口があるので注意しよう。なお、分岐がワープになっている場合もある。

●No.8 中央下スタート②

開幕直後は道が二つに分かれる。分岐はどちらに進んでもたどり着く場所は同じで、マップの中央上を目指す形になる。特に間違える要素は無いはずだ。

●No.9 中央下スタート③

開幕直後は上へ道が一つ。すぐに十字路があるが、これは上へ。①で左の通路を確認し、直進＋上への分岐の場合はそのまま上へ進めば出口がある。No.10のときは戻ろう。

●No.10 中央下スタート④

①まではNo.10と同じ判断で。こちらは①から左を見たときに、上へと曲がる通路しか無い。この場合は十字路まで戻り、左へ進んで道なりに行こう。

●No.11 中央下スタート⑤

開幕直後は上へ道が一つ。直進する間に分岐が左、または左右に一つずつあった場合、突き当たりのT字路を左へ。5、9階はT字路を右へ。右上の強制戦闘部屋に出口。

●No.12 中央下スタート⑥

開幕直後は上へ道が一つ。途中で右に分岐が一つだけあり、突き当たりが左へのみ曲がっている場合、そのままマップ通りに上へ進む。突き当たりがT字路ではない点に注意。

●No.13 中央下スタート⑦

開幕直後は上へ道が一つ。すぐに十字路にぶつかるが、上の道の1ブロック先が右に曲がっている場合。十字路を右に進んで右下が出口。5、9階は①が出口になる。

●No.14 中央下スタート⑧

開幕直後は上へ道が一つ。すぐにT字路にぶつかるので、右へ進んでそのまま右上を目指す。最初のT字路が左へ曲がる通路＋ワープの場合が多いので注意しよう。

●No.15 中央下スタート⑨

開幕直後は道が三つ。2方向＋ワープの場合も多い。ワープの場合はワープ、無い場合は上へ進む。5階、9階はワープをせずに最初から右上へ。No.5との混同に注意。

●No.16 右上スタート①

開幕直後は強制戦闘で、道は二つ。左へ進み中央の強制戦闘へ。そのまま下へ行き左へ。全国の場合は、開幕から下へ行き外周を回る形で。ワープが多いので注意。

●No.17 右上スタート②

開幕直後は強制戦闘で道は一つ。道の数でNo.16と判別する。下へ進むと左へ分岐があり、その分岐を左へ進むと中央上に出口がある。短いマップで敵が密集しやすい。

●No.18 右中央スタート

開幕直後は道が二つ。上へ進んでワープ。ワープ後の戦闘をこなした後、図のように左に出る。そのまま左下へ。全国の場合は、開幕左へ進むと左の部屋に到達できる。

●No.19 右下スタート①

開幕直後は道が二つ。左へ進み、分岐から中央を目指す。中央の部屋が強制戦闘の場合は左へ進んでから分岐を上へ。中央の部屋にワープが多い場合は慎重に見極めよう。

●No.20 右下スタート②

開幕直後は道が二つ。No.19同様に中央を目指し、その部屋が強制戦闘でない場合は上へ。上へ進んだ後T字路を左へ行くと出口。No.19との違いは、強制戦闘かどうか。

●No.21 右下スタート③

開幕直後は道が一つ。下を回り込む形で中央へ。この後、横一線に通路があるが、そのまま上へ。1階は通路を左へ進み左上へ。5、9階では突き当たりの①が出口。

QOD 補完

No.16補足:最初に左へ行ったときにワープがあったらワープ、無い場合は進行方向左を目指す　No.18補足:ワープ後に敵が3匹居るので上へ進む
No.19補足:中央の強制戦闘から左へ進んだ後に分岐が無ければ不正解。この場合は強制戦闘部屋からワープを使う　No.20補足:開幕の道が一つでも、すぐに分岐がある

コロシアムの最新事情に迫る!!

NEOGEO BATTLE COLISEUM

・ネオジオ バトルコロシアム・

『NBC』の攻略もひとまず最終回。まとめとして、現在のキャラクターのヒエラルキーを特集！ 自分のキャラはどのランクに属るかチェックしてみよう。

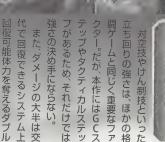
ネオジオ バトルコロシアム
■メーカー　SNKプレイモア
■ジャンル　2D対戦格闘
■操作方法　8方向レバー＋5ボタン
■発売日　2005年7月27日(稼働中)
■使用基板　ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

コロシアムの頂点を極めし者は？

バトコロヒエラルキー

キャラの強さを元にしたヒエラルキー（階層序列）を大公開！ キャラのランクと強さの決め手となるポイントを解説するので、『NBC』最強のタッグを考察するのに役立てよう。

強さの基準

対空技やけん制技といった立ち回りの強さは、ほかの格闘ゲームと同じく重要なファクター。だが、本作にはGCステップやタクティカルステップがあるため、それだけでは強さの決め手にならない。

また、ダメージの大半は交代で回復できるシステム上、回復可能体力を奪えるダブルアサルトが非常に重要。いくら立ち回りが強くても、回復可能体力を奪えなければ、実質的には大したダメージにならない。「ダブルアサルトの決めやすさ」が、強キャラの条件として筆頭に挙がるのだ。

ヒット確認可能から安定してダブルアサルトを決められるキャラは、それだけで「闘える」といっても過言ではないほど。京やほたるなど、連続技で大ダメージを与えつつダブルアサルトで追撃できるキャラは、さらに評価が高くなる。

『NBC』キャラクターヒエラルキー

ランク	キャラクター
神	Mr.BIG
超人	ほたる、マルコ
勇者	庵、キム、ロバート、楓
猛者	覇王丸、色、守矢、サイバー・ウー etc.

投げ技、打撃技、どちらの選択肢からもダブルアサルトが決められるキャラはかなり強い！
システムの中で最も重要といえるダブルアサルト。いかにこれをヒットさせるかがキモとなる。

我にかなう者は無し― 神ランク

本作における絶対神と呼べるほどの強さを持つMr.BIG。しゃがみB↓しゃがみAやしゃがみDからヒット確認で決められる連続技は、相手にすれば脅威の一言。加えて、スピニングランサー、しゃがみD、遠距離立ちAによる高いけん制&対空能力を持ち、立ち回りは他の追随を許さない。

連続技でダブルアサルトを決めやすく、しゃがみAやスピニングランサーで生じた相手の回復可能体力を自分で奪い取れるのも強み。ゲージ2本消費のドラムショットタイフーンが高威力で、確定反撃のポイントでは大ダメージを与えられる。弱点がほぼ無い、文句無しの最強キャラだ。

対空技のコマンドが簡単なので、対応ミスが少ない。安易な跳び込みはすべて迎撃せよ！
中間距離はしゃがみDでけん制。リーチが長く、ヒット時のリターンが他キャラより格段に大きい。

安定した強さを誇る― 超人ランク

圧倒的な遠距離戦能力と固めを持つマルコ、ループ性の高い起き攻めと安定した連続技が高評価のほたるがココ。

マルコはダブルアサルトを決めにくいのが難点だが、ブラック・グレネードを軸とした遠距離戦と、コンバットスタイルによる近距離戦が強力。リーチが長くけん制に使える遠距離立ちCから、連係や連続技を狙えるのも強み。また、カモン・ヒャクタロウのランダム攻撃と、エナジー・エミッションでのケズリも強力。

ほたるは連続技の後に精度の高い二択を迫ることができ（P108参照）。打撃、投げ、どちらの選択肢が成功しても再び連続技を決められるのが強い。ループ性が高く、流れに乗ると一気にK.O.を狙えるのだ。相手の回復可能体力が増えてきたら、燕尾脚後に安定してダブルアサルトを決められるのもうれしい。

ほたるの二択ループは危険。相手キャラを問わず、この流れになれば一気に攻め倒せる。

ランガイコロシアム
●タッグ考察：安定はやはり「Mr.BIG+だれか」か。もう1キャラはMr.BIGと闘いやすいキャラを入れるか、Mr.BIGが若干苦手な相手に有利なキャラを入れてフォローするのが良さそうだ。
●Mr.BIGクラッシュ：関東の強豪Mr.BIG使い「回転王」いわく、庵、シェルミー、キム、ほたる、ロバート、リー、覇王丸、鷲塚、サイバー・ウーはMr.BIGと闘いやすいのでオススメとのこと。

上位に食い込む爆発力！
勇者ランク

庵、キム、楓は、起き攻めのループ性と爆発力がウリ。
庵と楓は、ダウンを奪った後の二択が強力。投げと打撃、どちらが決まってもダブルアサルトにつなげられるため、回復可能体力を奪いやすい。
キムはダブルアサルトこそ決めにくいが、相手を画面端に追い詰めれば、通常投げ↓強覇気脚やしゃがみBからの連続技で大ダメージを与えられる。相手を一気にK.O.できる爆発力を持っているぞ。
ロバートはほかの3キャラと異なり、各種龍撃閃を使った立ち回りの安定度が魅力。タメ系コマンドの必殺技が多いため、GCステップを使った反撃の操作に慣れを要するのは難点だが、連続技のダメージもなかなかで、ダブルアサルトも決めやすい。何より、神クラスキャラのMr.BIGと闘いやすいのが大きい。

Mr.BIGは龍撃閃・上段をしゃがんで回避不可能。上下段を連射すれば、簡単には接近されない。

このランクのキャラは、とにかく連続技の威力が高い。一度のチャンスで勝負を決めろ！

己の武器を研ぎ澄ませ！
猛者ランク

安定した強さは無いが、キラリと光る性能を持つキャラが多いこのランク。持ち味を発揮したときの強さは、勇者ランクに匹敵するものがある。ここでは、何キャラかに絞って解説していこう。
京は近距離立ちCからの連続技が光る。大ダメージを与えつつダブルアサルトで締められるので、結果的にかなりの体力を奪えるのだ。対空のダメージが大きいのも強み。
覇王丸は遠距離立ちBと遠距離立ちCが強力。どちらもリーチが長く、地上戦ではMr.BIGとも張り合えるぞ。
色は立ち回りこそ一歩劣るが、画面端での霧祓～雫狩～天咆輪～光臨後の、無明と打撃の二択がとにかく強い。
守矢はしゃがみBからの連続技が優秀。楓と組むことによって高性能のアナザーダブルアサルトが使えるようになり、火力が格段にアップする。

アイは攻撃能力こそ低いが、守りは一級品。相方の体力回復役として活躍してくれる。

疾風弧月斬や起き攻めの斬鋼閃も覇王丸のウリ。立ち回りの強さだけでなく、爆発力もある。

ハンゾウはジャンプの軌道を変えられるため、「神」対策キャラとして機能しやすい。

立ち回りの強さは「神」にも匹敵するナコルルだが、いかんせんダメージを与えにくい。

サイバー・ウーは動きは遅いものの、ダウンを奪ってからのガード不能連係で体力を大量に奪える。対空面は、GCステップから打撃と投げで二択を迫ることでしのぐといい。
鷲塚は疾空殺や俊殺による連続技が優秀。狼牙・直式から最終・狼牙(タメ)を重ねるガード不能連係の爆発力も一級品。
リーは連続技の威力はそれほどでもないが、ダブルアサルトが打撃、投げの両方から決まるため、安定度が高い。使いこなすのは難しいが、けん制、起き攻めも強いため、上位キャラに引けは取らない。

リーは百裂拳フィニッシュ→ハイジャンプBの後、着地に二択を仕掛ける攻めが強烈。

一人倒した後は大チャンス！
お役立ち知識集

一人が倒された後の出現ポイントはスキが無いと思われていたが……、何と確定する攻撃が！　活用せよ！

一人がK.O.され、もう一人が強制的に出現するポイントは、「ガードはできるがそのほかの行動が一切取れない」タイミングが存在する。
そのため、K.O.した側が出現したキャラの着地にタイミング良く投げ技を重ねると、どうやっても回避不可能。ジャンプすることも、無敵技を出すこともできないのだ。通常投げは投げ抜けが可能だが、コマンド投げなら確定するぞ。
コマンド投げを持つキャラで相手を一人K.O.したら、積極的に投げ技を狙おう。一気に押し切るチャンスだ。

何と確定する！　見返りの大きいコマンド投げを持つキャラなら、一気に勝負を決められる。

一人目をK.O.したら、二人目が出現する場所まで移動して待機。コマンド投げを重ねると……、

Beat the target!
対キャラ攻略
VS.マルコ

遠距離立ちCからの連係に対処

遠距離立ちC(↓ムーブシフト)↓弱S・T・K～強S・T・K～弱J・A・E↓遠距離立ちC～の流れを基本に、相手を固め続けるのがマルコの基本的な連係。
弱J・A・Eガード後はマルコ側が有利なので、続けて遠距離立ちCを出されると、通常技では割り込みにくいので注意。また、コンバットスタイル中の技はいずれもヒットストップが短く、GCステップをしにくいのが厳しい。
割り込むポイントは遠距離立ちCガード後。GCステップを合わせ、打点の低いしゃがみAなどで反撃するのがオススメだ。間合いによってはムーブシフト中のマルコとすれ違い反対側へ移動するので、相手の位置を確認しつつ確実に連続技を決めよう。

ほとんどの場合はすれ違って左右が入れ替わる。それを考慮しつつ連続技を決めたい。

遠距離立ちCの1段目にGCステップを合わせ、ムーブシフトの硬直に反撃を狙うのがセオリー。

Point!
- 遠距離立ちCガード後にGCステップから反撃を狙う！
- 遠距離戦は姿勢の低い突進技や地をはう飛び道具で対抗！
- カモン・ヒャクタロウ中はダブルアサルト絡みの連続技を狙う！

遠距離戦はどうする？

遠距離戦は姿勢の低い突進技(ナコルルのアンヌムツベなど)による奇襲や、闇払いやパワーウェイブといった地面を進む飛び道具が効果的。ブラック・グレネードの軌道に合わないため、一方的にヒットすることが多い。相手がこれらを嫌がってロケット・パックを狙ってくるようなら、ガード後にGCステップから手痛い連続技を決めてやろう。

遠距離は無理に近付かない心構えが必要。安易にジャンプして空対空をされないように。

ランガイコロシアム
●システム補足：本作はキャラごとの体力(防御力)差は無い。ACタクティカルステップは相手のGC交代を避けるのに役立つ。タイミングによってはつぶされるが、成功時の見返りが大きい。
●マルコ対策補足：遠距離立ちCをタクティカルステップで避けるのも有効。ただし、遠距離立ちCは2段技なので注意。2段目を空振りさせてから反撃するようにタイミングを合わせよう。

ワンポイント攻略

八神 庵 Iori Yagami

近距離立ちCとしゃがみCはキャンセル可能なタイミングが長いため、ヒット確認をしてから葵花やダブルアサルトを出し、連続ヒットさせることが可能。どちらもタクティカルステップからヒットさせる機会が多いので、ヒット確認ができると心強い。

中間距離で様子見の垂直ジャンプが多い相手には、八酒杯が効果的。ヒット時の見返りが大きいので、パワーゲージに余裕がある場合は積極的に狙って構わない。飛び道具を多用する相手にも効果的だぞ。

中間距離でしゃがみDを使うときは、ACタクティカルステップまでセットで入力。

ヒット時は特殊空中ヒット判定を持つ弱鬼焼きで追撃。ガード時は攻め込もう。

ワンポイント攻略

アイ Ai

画面端で連続技のチャンスが訪れたら、立ちB→↘+D→弱ベースボールスターズ→ラストリゾート(→弱分身拳→ジョイジョイバルーン)→ジョイジョイトレジャー(→ジョイジョイバルーン解除)→弱炎のコマと決めよう。その後にパワーゲージが1本以上残っていれば、追撃で↘+A(→弱分身拳)→スーパーキャンセルラストリゾート(→弱分身拳→ジョイジョイバルーン〜と決められるぞ。パワーゲージを大量に回収しつつ、同様の構成で連続技を決め続けられるのだ。

↘+A↓弱分身拳↓ラストリゾート部分はつなぎが難しい。弱分身拳の後は……、

相手の落下に合わせて、スーパーキャンセルでラストリゾート。2ヒットさせること。

ワンポイント攻略

覇王丸 Haohmaru

前号でも少し触れた疾風弧月斬。発生直前まで無敵かつ1、2段目共に特殊空中ヒット判定で、強は驚くほど高威力。コマンドは難しいが、→↓↘+AB同時押し〜Cでタクティカルステップから出せば簡単。強旋風裂斬後の追撃のほか、連係への割り込みや突進技の迎撃に使えるぞ。

もう一つ注目したいのが遠距離立ちC。ダウンしない吹っ飛びの着地に持続部分を重ねると、何とガード不能になるのだ。ジャンプ攻撃を空中の相手にヒットさせた後が狙い目。

キャンセル飛び道具を見たら、すかさず疾風弧月斬!すり抜けつつ反撃できるぞ。

ジャンプの頂点〜降り際に空対空で勝てば、着地に遠距離立ちCを重ねるチャンスだ!

ワンポイント攻略

双葉 ほたる Hotaru Futaba

燕尾脚〜ブレーキングで相手を浮かせた後は、ステップで密着して↘+C→前方ジャンプ昇りDで追撃。その後、着地した相手にしゃがみBと強斜上腿で二択を迫ろう。どちらの選択肢が決まっても再び燕尾脚まで決められるので、読みが当たれば攻め続けることができるのだ。

画面端で強斜上腿を決めた場合は、ブレーキング→背撃手〜燕尾脚〜ブレーキングで相手を浮かし、ステップから↘+C→前方ジャンプ昇りD。その後は前述の二択を狙えるぞ。

燕尾脚で相手を浮かせた後、ステップで近付くのがコツ。タイミングをつかもう。

十分なダメージを与えつつ、再び二択を仕掛けられる。相手の着地に攻撃を重ねよう。

ワンポイント攻略

御名方 守矢 Moriya Minakata

守矢は楓と組ませることによって、攻撃力が格段にアップする。アナザーダブルアサルトの殺心·乱れ双月華が、しゃがみB×2や相手画面端時のしゃがみB×2→弱月影×2〜新月裏から連続ヒットするため、大ダメージを与えつつ回復可能体力をごっそりと奪うことができるのだ。

アナザーダブルアサルトの使用条件は、歩月を出すこと。弱月影×3の後、近距離立ちBでダウン追い打ちしつつキャンセルで歩月を出し、条件を満たして起き攻めしよう。

通常投げで端に投げた後は、ダウン中の相手に↘+C↓近距離立ちBで追撃可能。

キャンセル歩月で条件を満たしつつ、起き上がりに打撃と通常投げで二択を迫ろう。

ワンポイント攻略

楓 Kaede

嵐討を決めたがパワーゲージが2本未満、もしくは温存したいときは、強連刃斬(2段目までヒット)→近距離立ちAで追撃しよう。その後ランで近付けば、相手の着地に弱嵐討と打撃で二択を仕掛けることができる。

嵐討後の強連刃斬は、若干遅めに出すのがコツ。最速で出すと、2段目が空振りして反撃を受ける可能性があるので注意。なお、相手を画面端に追い詰めていれば、強連刃斬の打点が高い場合のみ、近距離立ちAの代わりに近距離立ちDで追撃できる。

嵐討後は一瞬待ってから強連刃斬。CPU戦で練習し、タイミングをつかむといいぞ。

3段目空振り後、近距離立ちAで拾える。着地に二択を迫り、攻めをループさせよう。

●アイ補足:画面端に向かって相手を投げたら、ラストリゾート→前方ジャンプからジャンプBと着地立ちBで二択を仕掛けよう。ラストリゾートガード中の相手は立ちしゃがみを切り替えられないため、完全な二択が成立するのだ。どちらかがヒットしたら、ラストリゾート→↘+D→ベースボールスターズ→ラストリゾート(→弱分身拳)•ジョイジョイバルーンとつなげていこう。

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

アークドライブ…AD
ブラッドヒート…BH
ブローバックエッジ…BE
マジックサーキット…ゲージ
[illegible]…ヒートエッジでのつなぎ
[illegible]…特定の通常技のつなぎ
BE○…○○のブローバックエッジ
EX○…○○のEXエッジ
Ⓒ→…キャンセル
Ⓙ→…ジャンプキャンセル
Ⓢ→…スーパーキャンセル

メルティブラッド アクトカデンツァ
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2005年3月下旬(稼働中)
■使用基板：NAOMI GD-ROM

IMPRESSION

全国大会が終わり、一区切りした感のあった『MBAC』だけど、ここにきて「闘劇」のタイトルに決まり、デカイ目標ができました。仲間と一緒に新たな頂点を目指して突っ走れ!

現在のキャラ能力を考える

MELTY BLOOD Act Cadenza

今回は先日開催された全国大会リポートに加え、全国大会参加者＋予選の開催されなかった強豪地区・東海のプレイヤー＋攻略でおなじみの月の下メンバー＋全国大会前日、都内に集結した猛者の意見を取り入れたキャラ能力評価を掲載だ!

Text メルブラ隊(半蔵門支部)

[illegible] 1フレーム…60分の1秒。

今のキャラ評価はどんな感じ? キャラ能力評価

今回は、多くのプレイヤーの意見を元に編集部で作成した、能力別のキャラ評価を掲載。各キャラの能力を把握しておこう。

各ランクの基準

[illegible] げた。単純にこの値[illegible]の強さ[illegible]

ゲージ無しの連続技の威力よりも、100%使ってでも爆発的な威力がある方が評価は高い。

火力

主に連続技のダメージを評価。ゲージの有無、および消費量、連続技の難度、決められる場所などを考慮し、実戦で決めやすい連続技の威力が高いと評価が高くなっている。

けん制に使える技の、リーチ、発生、硬直を考慮し、それらが優秀なほど評価が高い。

立ち回り

火力や崩しにつながる最も重要な要素の立ち回り。本作の攻防のカギを握る空中戦(空対空)での強さを最優先し、次いで地上でのけん制能力を考慮。使いやすい飛び道具も評価に入れている。

ガードキャンセルシールドバンカー(以下GCSB)キャンセルに使う技の性能も考慮。

防御能力

バックステップや起き上がりなどに切り返しに使える技や対空技などの性能。総体力、根性値も含まれる。くらい判定の大きなキャラ、立ちガード不能現象のあるキャラの評価は1ランク落としてある。

空中ダッシュが速く、そこからのスカし下段が[illegible]

崩し能力

中段や投げ技、ガード不能技、昇りジャンプ攻撃での中段を評価。リバースビートが掛かる地上投げや、決めた後に攻めが継続しにくい投げ技しか持っていないキャラは[illegible]

MBACキャラクター性能評価 Ver.A

キャラ名	火力	立ち回り	防御能力	崩し能力	実戦値
シオン	S	C	A	A	17
吸血鬼シオン	B	C	C	B	12
シエル	B	B	A	A	17
アルクェイド	A	A	C	B	17
暴走アルクェイド	B	S	C	B	18
遠野秋葉	A	A	B	A	19
赤主秋葉	B	S	D	A	18
[illegible]	B	D	C	B	10
[illegible]	C	A	D	A	15
[illegible]	C	A	C	S	17
メカヒスイ	A	A	C	B	17
遠野志貴	C	A	A	C	16
七夜志貴	C	A	B	D	14
有間都古	B	B	B	C	14
[illegible]	C	A	C	B	15
ワラキアの夜	C	A	C	B	15
レン	A	A	D	B	16
弓塚さつき	A	B	A	S	19
軋間紅摩	A	D	S	C	13
蒼崎青子	B	B	C	B	13
猫アルク	C	D	D	C	7

MBAC 十七分割　キャラ能力評価アンケート協力者(五十音順)：あんどぅ～、ILS、海坊主、えぅ、SII、後川、カズヤ、軋者、北辰、きむぅ、キャメイ、くだ、kubo、ケイタ、けだこ、コウ、さとけん、しいな、織、しぐるど、[illegible]

店舗代表者のアンケートに見る
カギとなる選手と主な戦術の傾向

11月に開催される全国大会。ヨーロピアンクラブスになって初めてということに加えて、新しいレギュレーションの「5R」での大会ということもあり、注目度が高い。今月はこの大会の店舗代表者（121名）を対象にしたアンケートから、キーとなる選手と戦術に関して分析していく。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2004-2005

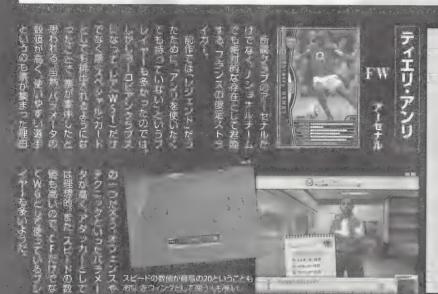
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2005年7月（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

WORLD CLUB
Champion Football™
European Clubs 2004-2005

FW ティエリ・アンリ　アーセナル

所属クラブのアーセナルだけでなく、ナショナルチームでも絶対的な存在として君臨する、フランスの傑屈ストライカー。

前作では「レジェンド」だったために、アンリを使いたくても持っていないというプレイヤーも多かったのでは。しかしヨーロピアンクラブスになってレア（WSL）だけではなく黒スペシャルカードとしても排出されるようになったことで、票が集中したと思われる。当然パラメータの数値が高く、使いやすい選手というのも票が集まった理由の一つだろう。オフェンスやテクニックといったパラメータが高く、アタッカーとしては理想的。また、スピードの数値も高いので、CFだけでなくWGとして使っているプレイヤーも多いようだ。

スピードの数値が最高の20ということもあり、ウィングとして使う人も多い。

ロケーションチャンピオンアンケート

Q その1
キーとなる選手は？

まずはチームのカギとなる選手（複数回答可）を聞いてみた。75名の選手が挙がった中で、1位はダントツの12票を集めたティエリ・アンリ。回答者の約1割がアンリと答えた計算になる。そして、どちらかというと攻撃的な選手が名を連ねる中でGKのジダが同率8位にランクインしたことと、EMVPになったシェフチェンコと答えたプレイヤーが少なかったこと（1票）も興味深い。ちなみに「監督自身」という回答が3票集まった。

FW ロナウド　インテル

抜群のドリブルスピードと、高い決定力を兼ね備えた怪物ストライカー。ヨーロピアンクラブスになってもその人気は衰えず、多くのプレイヤーに支持された。

スピードとテクニック、オフェンスの数値が高く、CFとWG両方で使える選手。

人差し指を振る独特のゴールアクションが見られるのも、ロナウドの人気の要因か!?

MF ファン・ベロン　インテル

ディフェンスの数値は決して高くはないが、[illegible]守備を見せてくれる。

ベロンもアンリ同様、前作ではレジェンドだった選手。テクニックとパワーの数値が高く、ボランチよりも攻撃的なセンターハーフとして使われているようだ。また、コーナーキックといったプレースキックの精度が高いのも特徴。

複数の票を集めた選手

選手名	ポジション	所属チーム	得票数
ティエリ・アンリ	FW	アーセナル	12
ロナウド	FW	インテル	5
アリエン・ロッベン	MF	チェルシー	4
ファン・ベロン	MF	インテル	4
サミュエル・エトー	FW	FCバルセロナ	4
ロナウジーニョ	FW	FCバルセロナ	4
パブロ・アイマール	FW	バレンシア	4
ホセ・アントニオ・レジェス	FW	アーセナル	3
パベル・ネドベド	MF	ユベントス	3
ジダ	GK	A.C.ミラン	3
フランチェスコ・トッティ	FW	ASローマ	3
マルコス・アスンソン	MF	ASローマ	2
ヒデトシ・ナカタ	MF	パルマ	2
ジネディーヌ・ジダン	MF	ユベントス	2
パトリック・クライフェルト	FW	A.C.ミラン	2
ユルゲン・クリンスマン	FW	インテル	2
ジョージ・ウェア	FW	A.C.ミラン	2
パトリック・ビエラ	MF	アーセナル	2
ウェイン・ルーニー	FW	マンチェスター・ユナイテッド	2
アレッサンドロ・デル・ピエロ	FW	ユベントス	2
ズラタン・イブラヒモビッチ	FW	ユベントス	2
アレッサンドロ・ネスタ	DF	A.C.ミラン	2
シモーネ・ペロッタ	MF	ASローマ	2

WCCF サポーターズハウス　今回、アンケートを取った大会のレギュレーションは「5R」だったこともあり、票を集めた選手はスペシャルかレアがほとんどだった。そんな中でレギュラーカードトップの票を獲得したのが、アーセナルのホセ・アントニオ・レジェス。スペシャルやレアの選手にも劣らない足の速さ（スピード19）が人気の秘密だろう。

初の栄冠はだれの手に!

新レギュレーションの「5R」で行なわれる本大会。U-5とはひと味違った選手起用や戦術が見られるはずだ。トッププレイヤーのプレイをその目でチェックしよう。

決勝大会は11月13日(日) セガ本社で開催!

決勝大会の会場は、東京都大田区羽田にあるセガ本社。詳しくは下記公式サイトを参照してほしい。

http://www.wccf.jp/index.html

次回のトレード隊は全国決勝大会開場で開催!

9月のアミューズメントマシンショー内セガブースで行なわれた「トレード隊」。ヨーロピアンクラブスとしては2回目になる次回は、11月13日の「COPA VENCEDORES WCCF The 1st」の全国決勝大会開場で開催されることが決定!

前回のトレード隊では、カードに表示された選手のポーズをまねる「ポージングクイズ」や、発表されたパラメータから選手を当てるというクイズが出題されたが、果たして11月のトレード隊ではどうなるのか? そしてロナウジーニョやシェフチェンコといったMVPは次回もプレゼントされるのか?

カードの数値やポーズを当てるといった、さまざまなタイプのクイズが出題されるぞ。

9月のトレード隊では、傘やポロシャツといったWCCFグッズもプレゼントされた。

ロケーションチャンピオンアンケート

Q その2

基本戦術は?

続いてチームの基本戦術について。こちらも複数回答を有効とした。やはり目立ったのが「サイド攻撃」。それもどちらかというと左サイド攻撃という回答が多かった。ヨーロピアンクラブスになって、サイド攻撃における得点機会が増えたことと、優良な左WGやそのポジションをこなせる選手が増えたためだろう。ほかにも「コーナーキックを狙う」や「カテナチオ型でとにかく守る」といった面白い回答も見受けられた。

サイド攻撃 28人

基本戦術で最も回答数が多かったのがこのサイド攻撃。右、もしくは左サイド攻撃、と答えた数を合わせると51票にも上った。本作ではサイドを突破してからのセンタリング→シュートというのが有効な得点パターンとなっているため、こういった結果になったと思われる。またサイドに関しても具体的に「右サイド」と答えた人が1人なのに対し「左サイド」は22人にも及んだ。QUESTION1でも上位に[illegible]やレジェスといった、優良な左WGが多いことも[illegible]。

左右、もしくはどちらか一方に足の速いWGを配置しているチームが多いようだ。

サイドを突破し、センタリングを上げれば、かなりの確率で得点できる。全国大会ではサイドの攻防に注目が集まりそうだ。

中央突破 8人

真ん中に配置したFWの力量に左右される中央突破。足が速く、しかもパワーも兼ね備えたFWがいれば有効な作戦だろう。アンリやエトーを、サイドではなく中央に配置しているプレイヤーの多くが、中央突破と答えていた。

またカウンターと併せて使用すれば、中盤からのスルーパスでキーパーと1対1になる状況も作り出すことができる。

決まれば短時間で[illegible]のも、中央突破の魅力だ。

カウンター 10人

本作では、選手によってはSBだけでなくCBに配置しても、オーバーラップしてしまうことがある。その裏を突くカウンターは、決まれば強力な作戦といえる。

ボールを奪ったら、素早く攻撃の選手にパスを回すカウンター。攻撃の選手が前線に残っていれば得点のチャンスも増える。

その他

「エトー頼み」や「ロナウジーニョのスルーパス」など、特定の選手に依存した戦術と回答した人も多かった。また「4-4-2」といった、フォーメーションが戦術、と答えたプレイヤーも多数見受けられた。

ちなみに「プレス」と答えた人は8人。効果は不明だが「プレスボタンを連打する」という回答もあった。

WCCF サポーターズハウス COPA VENCEDORES WCCF決勝大会に、ネットワーク大会優勝者用に一枠用意されることになった。決勝大会当日、この最後の出場枠をかけて「ネットワーク大会優勝経験を持つ監督」たちによりトーナメント戦を開催。そこで優勝したプレイヤーが、決勝大会に参加できるのだ。詳しくはWCCF公式サイト(上記アドレス)を参照してほしい。

各種データを大公開!!

今回は、ステップ、ジャンプなどの性能ランキングと、現在対戦で最強と言われている2機体の紹介をお届け!!

ゾイドインフィニティEX	
■メーカー	タイトー
■ジャンル	対戦アクション
■操作方法	2レバー＋4ボタン
■発売日	2005年6月(稼働中)
■使用基板	SYSTEM246

Text：黒鉄タカスエ、AGE

ダッシュ&ステップ性能ランキング

まずは、ジャンプおよびステップの性能を見てみよう。

ジャンプの距離に関しては、主に二つのグループに分かれており、実際はそれほど差が無いのが特徴。ジャンプの高さは、1位にロードゲイル、マトリクスドラゴン、LZファルコンときて、それ以下は三つの大きなグループに分かれている。想像通り、ゴジュラス系が最低ランクの位置付けだ。

ステップの距離は、エナジーライガーがダントツのトップ。それ以下は、大きなグループが二つ存在し、ゴジュラスと、ゴジュラス・ジ・オーガが最低ランクとなる。

ステップの高さに関しては、トップはジャンプと同様の機体で、後は二つのグループに分かれ、ゴジュラス・ジ・オーガのみ他と一線を画している。

重量級ゾイドは、ジャンプ、ステップともにイマイチの性能。とにかく鈍い印象だ。

ステップの性能は、攻撃にも大きくかかわってくる能力。かなり重要な要素といえる。

ステップの高さ

グループ	機体
	ロードゲイル
第1グループ	マトリクスドラゴン
	LZファルコン
	コマンドウルフ
	シールドライガー
	ライガーゼロ
	セイバータイガー
	ジェノザウラー
	ケーニッヒウルフ
	ブレードライガー
	LZ パンツァー
	LZイエーガー
	LZシュナイダー
	LZイクス
第2グループ	バーサークフューラー
	ライトニングサイクス
	LZフェニックス
	エナジーライガー
	ジェノブレイカー
	BFシュトゥルム
	ムラサメライガー
	凱龍輝
	バスターフューラー
	ブラストルタイガー
	レイズタイガー
	ダークスパイナー
	ディバイソン
	アイアンコング
第3グループ	レッドホーン
	ゴジュラス
	アイアンコングPK
	ゴジュラス ギガ
第4グループ	ゴジュラス・ジ・オーガ

ステップの距離

グループ	機体
第1グループ	エナジーライガー
	マトリクスドラゴン
	ムラサメライガー
	LZファルコン
第2グループ	凱龍輝
	バスターフューラー
	ブラストルタイガー
	レイズタイガー
	ダークスパイナー
	コマンドウルフ
	ディバイソン
	シールドライガー
	ライガーゼロ
	アイアンコング
	セイバータイガー
	レッドホーン
	ジェノザウラー
	ケーニッヒウルフ
	ブレードライガー
第3グループ	LZ パンツァー
	LZイエーガー
	LZシュナイダー
	LZイクス
	アイアンコングPK
	バーサークフューラー
	ライトニングサイクス
	ゴジュラス ギガ
	LZフェニックス
	ロードゲイル
	ジェノブレイカー
	BFシュトゥルム
第4グループ	ゴジュラス
第5グループ	ゴジュラス・ジ・オーガ

ジャンプの高さ

グループ	機体
	ロードゲイル
第1グループ	マトリクスドラゴン
	LZファルコン
	ジェノザウラー
	バーサークフューラー
	ジェノブレイカー
第2グループ	BFシュトゥルム
	凱龍輝
	バスターフューラー
	ダークスパイナー
	コマンドウルフ
	シールドライガー
	ライガーゼロ
	アイアンコング
	セイバータイガー
	ケーニッヒウルフ
	ブレードライガー
	LZイエーガー
第3グループ	LZシュナイダー
	LZイクス
	アイアンコングPK
	ライトニングサイクス
	LZフェニックス
	エナジーライガー
	ムラサメライガー
	ブラストルタイガー
	レイズタイガー
	ディバイソン
第4グループ	レッドホーン
	LZ パンツァー
第5グループ	ゴジュラス ギガ
第6グループ	ゴジュラス・ジ・オーガ
第7グループ	ゴジュラス

ジャンプの距離

グループ	機体
	コマンドウルフ
	ディバイソン
	シールドライガー
	ライガーゼロ
	アイアンコング
	セイバータイガー
	レッドホーン
	ケーニッヒウルフ
	ブレードライガー
	LZ パンツァー
第1グループ	LZイエーガー
	LZシュナイダー
	LZイクス
	ライトニングサイクス
	LZフェニックス
	エナジーライガー
	ロードゲイル
	ムラサメライガー
	LZファルコン
	バスターフューラー
	ブラストルタイガー
	レイズタイガー
	ジェノザウラー
	ゴジュラス
	アイアンコングPK
	バーサークフューラー
	ゴジュラス ギガ
第2グループ	ジェノブレイカー
	BFシュトゥルム
	ゴジュラス・ジ・オーガ
	マトリクスドラゴン
	凱龍輝
	ダークスパイナー

ランキングの注意点

ランキングはこのような結果になったが、ここで注意してほしいのは、ステップ、ジャンプの高さは決して高ければいいというわけではないこと。

ジャンプが高ければ、それは無駄な挙動にもつながってくる。そのため、回避に使うのであれば、低い方がスキが少ないのである。実戦では、移動距離が長く、なおかつ低い方が便利な場合が多い。

また、当然ダッシュ中であれば機体そのもののスピードも換算される。例えば、ステップのランキングを見ただけでは中堅グループのLZパンツァーもダッシュ慣性を利用してステップすることで、性能の低さをカバーできる。

ステップは、機体のスピードが速く、癖の無い機体が秀でている。

ステップ、ジャンプともに優秀な機体は立ち回りで有利なポジションを取りやすい。

ジャンプの性能がいいと、移動のフォローも可能。エネルギーを節約できるぞ。

はみ出しZOIDS
前号でもネットワークアップデートを行なっていないことは告知したが、巷ではこっそりパラメーターの調整が入っているのではないかと噂になっているらしい。2005年10月現在では、パラメーターの調節は一切行われていないとのこと。ネットワークアップデートを行なう際は、ゾイドインフィニティEX公式HP(http://www.zoids-inf.net/)にて必ず発表されるぞ。

その他性能ランキング

その他の重要な機体性能

ジャンプ、ステップ以外の重要な機体性能として、左記の3項目に関してランキングを掲載してみた。ダッシュ速度に関しては、ロードゲイルがトップ。前述のジャンプ、ステップの性能と比べてみても、この機体がいかに機動性能が高いかが分かるだろう。

エネルギー消費量に関しては、最も消費量が少ないのが、アイアンコング、レッドホーン、ゴジュラスの重量級ゾイドとなる。これらの機体は当然ダッシュ速度が遅い。速度が遅い代わりに、長時間のダッシュが可能なのである。

対衝撃値に関しては、やはりゴジュラスが優秀だ。動きが鈍い分、エネルギーの消費量も含めたこれらの数字が高い値を示している。

また、防御力に関してはランキングを掲載していないのには理由がある。このゲームでは、攻撃方法すべてに対して、各ゾイドに与えるダメージを別々に設定してあるため、一概にどの機体の防御力が高いとはいえないのだ。

対衝撃値

相手の攻撃をくらった際に、ダウンせずに踏ん張ることのできるレベルを示した値。当然、この値が高ければ高いほど相手の攻撃をくらってもダウンしづらいということになる。重量級のゾイドほど高い数値を示しているぞ。

グループ	機体
第1グループ	ゴジュラス
	ゴジュラス・ジ・オーガ
第2グループ	ブラストルタイガー
	凱龍輝
第3グループ	アイアンコング
	レッドホーン
	エナジーライガー
	バスターフューラー
第4グループ	LZパンツァー
	アイアンコングPK
	ゴジュラス ギガ
	LZファルコン
	ダークスパイナー
第5グループ	ディバイソン
	ジェノブレイカー
	BFシュトゥルム
第6グループ	バーサークフューラー
	ムラサメライガー
第7グループ	ロードゲイル
第8グループ	シールドライガー
	ライガーゼロ
	ジェノザウラー
	ケーニッヒウルフ
	ブレードライガー
	LZシュナイダー
	LZイクス
	LZフェニックス
	マトリクスドラゴン
	レイズタイガー
第9グループ	セイバータイガー
第10グループ	コマンドウルフ
	LZイエーガー
	ライトニングサイクス

エネルギーゲージ消費量

このランキングは、上位になればなるほど、消費量が激しいということを表している。エネルギーゲージはダッシュ時の消費量であり、武装を使用した場合はそれぞれの武装に対応した消費量となるので注意しよう。

グループ	機体
第1グループ	LZイエーガー
	エナジーライガー
第2グループ	ジェノブレイカー
	BFシュトゥルム
	バスターフューラー
第3グループ	ディバイソン
	アイアンコングPK
	ライトニングサイクス
	LZフェニックス
	ロードゲイル
	マトリクスドラゴン
	LZファルコン
第4グループ	コマンドウルフ
	シールドライガー
	ライガーゼロ
	セイバータイガー
	ジェノザウラー
	ケーニッヒウルフ
	ブレードライガー
	LZパンツァー
	LZシュナイダー
	LZイクス
	バーサークフューラー
	ゴジュラス ギガ
	ゴジュラス・ジ・オーガ
	ムラサメライガー
	凱龍輝
	ブラストルタイガー
	レイズタイガー
	ダークスパイナー
第5グループ	アイアンコング
	レッドホーン
	ゴジュラス

ダッシュ速度

ダッシュ時のスピードのランキング。これは、そのまま回避性能にも直結する数値なので、かなり重要な項目といえるだろう。このランキングに関しては、かなり細かく分かれているので、自分の機体がどこに位置付けられているか確認しよう。

順位	機体
1位	ロードゲイル
2位	ジェノブレイカー
	BFシュトゥルム
4位	マトリクスドラゴン
5位	LZイエーガー
	ライトニングサイクス
	エナジーライガー
8位	LZファルコン
9位	凱龍輝
	バスターフューラー
11位	LZフェニックス
12位	ライガーゼロ
	LZイクス
	ブラストルタイガー
15位	レイズタイガー
16位	LZシュナイダー
17位	ケーニッヒウルフ
	ブレードライガー
	バーサークフューラー
	ムラサメライガー
21位	シールドライガー
	ジェノザウラー
23位	ダークスパイナー
24位	セイバータイガー
25位	コマンドウルフ
26位	アイアンコングPK
27位	LZパンツァー
28位	ゴジュラス・ジ・オーガ
29位	アイアンコング
	ゴジュラス ギガ
31位	レッドホーン
	ディバイソン
31位	ゴジュラス

現在最強のゾイドとは!?

ガイリュウキ 凱龍輝

この機体の強さは、固有武装のスピードセットに集約されている。弾速が速いためヒットしやすいし、リロード時間が短く連発も可能。ヒットさせれば高確率でダウンが奪えるなど非常に高性能な武装。

一度ダウンさせれば、ダウン→追い打ち→起き攻め→ダウンといった流れで一気に勝負が決まることもある。また、相手をダウンさせている時間がトータルで長いため、ダウンを奪いながら距離を取り、タイムオーバーまで逃げ切るといった戦法も取れる。追って良し、追われても逃げ切れるなど、状況によって柔軟に対応できることが強みだ。

こうやってこまめにダウンを奪っていけば時間が無くなるので……、

当然タイムオーバーは必至。自身の回避に集中すればおのずと勝ちが見える。

ブラストルタイガー

ブラストルタイガーは、特殊攻撃のサーミックバーストがとにかく強力。

この攻撃は、使用すると武装のゲージすべてと、エネルギーゲージを一定量を消耗するものの、システムダウンを起こしていない状況で、わずかでもエネルギーが残っていれば発射することができる。

しかも、この武装を使ってもエネルギーゲージは0以下にはならないため、システムダウンを引き起こす事が無いのがポイント。また、スキも少なく、反撃も受けにくいぞ。

この性能を利用し、ダウンを奪ったときにお手軽かつ高威力の追い打ちとして使ったり、相手の起き上がりに発射して起き攻めを仕掛けることができる。また、小さめの障害物に隠れて連発するといった使い方も強力だ。

画面中火柱だらけ。こうなってしまうと避ける側も下手な動きが取れない。

はみ出しZOIDS ゾイドインフィニティEXで使用されているICカードに関しての情報。ICカードは現行のものが無くなり次第、デザインを一新して追加される。どのような絵柄のカードになるのかはまだ分からないが、カード更新の際の楽しみが一つ増えることになるだろう。更新の際は、注意して見てみよう。

Vol.3カードで会場を沸かせ!!

待望のVol.3カード追加に合わせ、完全リストを公開！　新たなプレイヤー＆スキルカードの数々で、闘いのワンダーランドをさらに盛り上げていこう。プロレスの頂上を目指して走り続けろ！

Text：ケンちゃん

レッスルアリーナ バトルクライマックス!2
プロレス頂上決戦
■メーカー：コナミ
■ジャンル：プロレストレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2005年5月末(稼働中)
■使用基板：——

Vol.3プレイヤーカード完全リスト

※POW＝パワー、SPE＝スピード、TEC＝テクニック、TOU＝タフ、TOT＝トータル。得意技はカード記載のデータを元に、編集部で加筆、修正したもの。()内は攻撃内容が近くカードがある技。

カード番号	選手名	所属団体	身長	体重	階級	POW	SPE	TEC	TOU	TOT	得意技
プレイヤーグローリーカード											
SS01/03-V3	馳 浩	全日本プロレス	183	105	ヘビー	—	—	—	—	—	ノーザンライトスープレックス／裏投げ／裏STF／ジャイアントスイング
SS02/03-V3	蝶野 正洋	新日本プロレス	186	108	ヘビー	—	—	—	—	—	ケンカキック／シャイニングケンカキック／STF／FTS／バタフライロック／スライディングキック
SS03/03-V3	ラッシャー木村	プロレスリング・ノア	185	125	ヘビー	—	—	—	—	—	ブルドッキングヘッドロック／ラッシングラリアット／クロスチョップ
プレイヤースペシャルカード											
S01/05-V3	小島 聡	全日本プロレス	183	112	ヘビー	22	20	19	22	83	ラリアット／エルボードロップ／コジコジカッター（ダイヤモンドカッター）／コジMAXホールド／スパインボム／CCD／コジコジドライバー／ぶん殴りラリアット／ダイビングエルボードロップ
S02/05-V3	アントニオ猪木	FREE	190	102	ヘビー	21	22	24	21	88	卍固め／コブラツイスト／延髄斬り／バックドロップ／鎌固め／アントニオドライバー／ジャーマンスープレックス／腕十字固め
S03/05-V3	坂口 征二	新日本プロレス	196	125	ヘビー	22	17	20	21	80	アトミックドロップ／バックブリーカー／ネックハンギングツリー／払い腰／ジャイアントスイング／ジャンピングニーバッド／逆えび固め
S04/05-V3	藤波 辰爾	新日本プロレス	184	108	ヘビー	20	20	23	19	82	ドラゴンスリーパー／ドラゴンスープレックスホールド(フルネルソンスープレックス)／ドラゴンスクリュー／ドラゴンロケット／グラウンドコブラツイスト／首固め／逆さ押さえ込み
S05/05-V3	丸藤 正道	プロレスリング・ノア	176	85	Jr.	18	24	23	18	83	不知火／不知火・改／村正(高角度バックドロップ)／シューティングスタープレス／チョココロネ／フロムコーナートゥーコーナー／トラースキック／背面エルボー

丸藤 正道

ウェイトはJr.ヘビー級ながら、鈴木みのるとのタッグでGHCヘビー級タッグ王者に輝く天才。中盤のポイントではフロムコーナートゥーコーナーで会場を盛り上げ、最後は必殺の不知火や不知火・改でフィニッシュを狙うのが理想か。めったに使わないシューティングスタープレスを必殺技に設定するといいかも。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	逆水平チョップ	打撃
	1	スクールボーイ	関節
	3	トラースキック	打撃
	4	背面エルボー	打撃
LV2	4	低空ミサイルキック	打撃
	5	バックドロップ	投げ
	6	ダイビングセントーン	打撃
LV3	6	不知火	投げ
	6	シューティングスタープレス	打撃
	7	フロムコーナートゥーコーナー	打撃
	7	不知火・改	投げ
	8	変形エメラルドフロウジョン	投げ

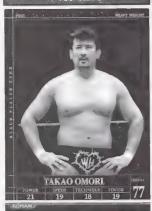
蝶野 正洋

'94のG1クライマックスで優勝し、黒に染まる前の蝶野。下記の技は現在のもので構成しているが、当時の蝶野を再現したいならシャイニングケンカキックを外して、'91の第1回G1クライマックスでフィニッシュに使ったパワーボムを入れると面白い。ここ最近開発した、F・T・Sに相当する技が無いのが残念。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	腕ひねり	関節
	1	スモールパッケージホールド	関節
	3	顔面かきむしり	打撃
LV2	4	コブラツイスト	関節
	5	マンハッタンドロップ	投げ
	5	バタフライロック	関節
	5	ダイビングショルダーアタック	打撃
LV3	6	ケンカキック	打撃
	6	S・T・F	関節
	7	シャイニングケンカキック	打撃
	7	クロス式S・T・F	関節
	8	垂直落下式ブレインバスター	投げ

●実在タッグ集：今回のカード追加で組めるようになった実在タッグと経歴を紹介。ザ・グレート・コスケ&獅龍……元アジアタッグ王者。　秋山 準&斉藤 彰俊……元GHCヘビー級タッグ王者。
●ペイント&覆面レスラー：感零斗孤士は小島 聡、黒師無双は武藤 敬司、獅龍はカズ・ハヤシが正体。得意技の豪腕走打はぶん殴りラリアット、閃光魔術はシャイニングウィザードと同じ技だ。

カード番号	選手名	所属団体	身長	体重	階級	POW	SPE	TEC	TOU	TOT	得意技
プレイヤーブラックカード											
B01/16-V3	愚零斗孤士	全日本プロレス	183	112	ヘビー	21	18	20	19	78	毒霧／固首刃落(ダイヤモンドカッター) ／豪腕走打(ぶん殴りラリアット)
B02/16-V3	黒師無双	全日本プロレス	188	110	ヘビー	20	20	20	19	79	念仏パワーボム／袈裟斬りチョップ／拝み渡り／ムーンサルトプレス／閃光魔術(シャイニングウィザード)
B03/16-V3	獅龍	全日本プロレス	不明	不明	Jr.	17	22	21	18	78	ドラゴンスープレックス(フルネルソンスープレックス) ／アステカスプラッシュ／ WA4
B04/16-V3	SHOGUN	FREE	183	135	ヘビー	21	17	17	22	77	垂直落下式DDT ／フラッシングエルボー／裏ヒザ折り
B05/16-V3	ハシフ・カーン	FREE	183	自称125	ヘビー	21	17	16	21	75	モンゴリアンチョップ／フライングニールキック／トラースキック
B06/16-V3	飯塚 高史	新日本プロレス	181	101	ヘビー	18	18	21	18	75	ブリザードスープレックスホールド／スリーパーホールド／チョークスリーパー／裏投げ／スタンディングヒールホールド
B07/16-V3	垣原 賢人	新日本プロレス	180	95	Jr.	17	21	19	16	73	ローリング掌底／稲妻レッグラリアット(レッグラリアット) ／カッキーカッター／ヒザ十字固め
B08/16-V3	スコット・ノートン	新日本プロレス	188	150	ヘビー	24	17	17	21	79	パワーボム／超竜ボム／パワースラム／ラリアット／ボディスプラッシュ
B09/16-V3	長井 満也	新日本プロレス	187	108	ヘビー	18	20	19	18	75	ハイパーニー空牙／ハイキック／ヒザ蹴り／ニーリフト／ファルコンアロー
B10/16-V3	真壁 刀義	新日本プロレス	181	110	ヘビー	21	17	17	19	74	ジャーマンスープレックスホールド／ドラゴンスープレックスホールド(フルネルソンスープレックス) ／ラリアット／スピアー／テキサスクローバーホールド
B11/16-V3	池田 大輔	FREE	180	105	ヘビー	20	19	17	19	75	大ちゃんボンバー(ラリアット) ／マッスルバスター／デスバレーボム／イナズマレッグラリアット(レッグラリアット) ／池田ロック(変形首極め羽根折り腕固め)
B12/16-V3	斎藤 彰俊	プロレスリング・ノア	177	120	ヘビー	20	18	17	20	75	スイクルデス(延髄斬り) ／デスブランド／デスコレクター(ダイヤモンドカッター) ／デスランディング(バックドロップ) ／デスパニッシュ(ファイナルカット) ／デス与座(ナックルアロー)
B13/16-V3	佐野 巧真	プロレスリング・ノア	180	110	ヘビー	19	20	20	17	76	ローリングソバット／北斗ボム(ノーザンライトボム) ／飛龍原爆固め(フルネルソンスープレックス) ／フットスタンプ／ゆりかもめ
B14/16-V3	リック・スタイナー	プロレスリング・ノア	183	125	ヘビー	23	18	18	19	78	デスバレーボム／ラリアット／投げっぱなしジャーマンスープレックス(ジャーマンホイップ)
B15/16-V3	ザ・プレデター	ZERO1-MAX	200	145	ヘビー	23	16	16	21	76	キングコングニー (ダイビングニードロップ) ／ダイビングギロチン／マッスルバスター／キングコングバスター／アバラッシュホールド
B16/16-V3	スティーブ・コリノ	ZERO1-MAX	183	105	ヘビー	20	19	18	19	76	ネックブリーカードロップ／ノーザンライトボム／デスバレーボム／ STO (大外刈り) ／ DDT ／ラリアット(リキラリアット)
プレイヤーホワイトカード											
W01/12-V3	荒谷 望誉	全日本プロレス	185	120	ヘビー	19	19	17	18	73	垂直落下式ブレーンバスター／ショートレンジラリアット／ムーンサルトプレス
W02/12-V3	保坂 秀樹	全日本プロレス	180	115	ヘビー	21	16	16	15	68	ビルディングボム(ジャンピングパワーボム) ／フランケンシュタイナー
W03/12-V3	ドルゴルスレン・スミヤバザル	新日本プロレス	183	120	ヘビー	22	16	16	15	69	足取りタックル(スピアー)
W04/12-V3	魔界２号	新日本プロレス	185	105	ヘビー	18	18	18	18	72	トペスイシーダ／ブランチャ／フライングラリアット／ニールキック／マッドスプラッシュ(ダイビングボディプレス)
W05/12-V3	魔界４号	新日本プロレス	183	103	ヘビー	16	19	18	17	70	パンチ／オーバーヘッドキック／キック
W06/12-V3	青柳 政司	プロレスリング・ノア	172	93	Jr.	17	15	16	15	63	廻し蹴り(※飛び後ろ、上段、中段など各種) ／館長ボム／ジャンピングトルネード／正拳突き／かかと落とし
W07/12-V3	IZU	プロレスリング・ノア	不明	不明	ヘビー	19	17	15	18	69	ノド輪落とし／不入ドム(エアプレーンスピン) ／隕石(ダイビングヘッドバット) ／チョークスラム／大外刈り／頭突き
W08/12-V3	川畑 輝鎮	プロレスリング・ノア	180	110	ヘビー	18	15	15	16	64	首固め／セントーン／パワースラム／ブロックバスター(バックフリップ)
W09/12-V3	志賀 賢太郎	プロレスリング・ノア	187	98	ヘビー	16	18	18	16	68	スウィング式DDT ／志賀絞め／スパイラルシガシューター(ノーザンライトボム) ／首挟み片羽根折り固め
W10/12-V3	CW・アンダーソン	ZERO1-MAX	180	102	ヘビー	19	17	17	20	73	スパインバスター／トラースキック／変型逆さ押さえ込み
W11/12-V3	高橋 冬樹	ZERO1-MAX	187	112	ヘビー	18	18	16	16	68	ドロップキック／ジャーマンスープレックスホールド／スナイパー FT
W12/12-V3	トム・ハワード	ZERO1-MAX	189	115	ヘビー	20	18	20	16	74	サイレントデス(フロントネックロック) ／タイフーンロール／ニールキック／パワースラム／ NO.34 ／ NO.55 (ジャンピングネックブリーカードロップ)

大森 隆男

高山とのコンビでプロレス界の注目を集めたアメフト経験者。ワイルドハートの異名通り、豪快な技を使いこなす。必殺技はアックスボンバーがイメージに合うが、ゲーム性を考えるとアックスギロチンドライバーが適しているだろう。なお、コスト8は適した技が無いのでスターネスダストαで代用している。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	エルボー	打撃
	1	エルボースマッシュ	打撃
	3	エルボードロップ	打撃
LV2	4	カチ上げエルボースマッシュ	打撃
	5	ブレインバスター	投げ
	5	ダイビングエルボードロップ	打撃
	5	アックスボンバー	打撃
	6	ダイビングニードロップ	打撃
LV3	6	高角度バックドロップ	投げ
	7	アックスギロチンドライバー	投げ
	7	フルネルソンスープレックス	投げ
	8	スターネスダストα	投げ

大谷 晋二郎

元々は新日本プロレスで七冠王者に輝いたJr.戦士だったが、ZERO-ONEへの移籍と同時にヘビー級へと転向したレスラー。感情を表に出したファイトがウリで、Jr.時代から使用していた独特の技で観客を盛り上げる。必殺技は、フィニッシュホールドとしての使用頻度が高いフルネルソンスープレックスがオススメ。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	顔面張り手	打撃
	1	エルボースマッシュ	打撃
	3	ボディスラム	投げ
	4	顔面ウォッシュ	打撃
LV2	4	逆えび固め	関節
	5	コブラホールド	関節
	5	ドロップキック	打撃
	6	スワンダイブ式ミサイルキック	打撃
LV3	6	スパイラルボム	投げ
	7	キングコブラホールド	関節
	7	フルネルソンスープレックス	投げ
	8	雪崩式垂直落下ブレインバスター	投げ

●スキルカードピックアップ番外編・タイガースープレックス'85：背後から相手の両腕を固め、後方へ反り投げるタイガースープレックス。正調は「自分の両腕を、相手両腕の外側から脇の下へ通して固める」が、二代目タイガーマスク時代の三沢が開発した～'85は、片側が「自分の腕を相手脇の下から通し、相手首元を押さえて固める」形になる。実際には小橋との三冠戦以来使われていない、レアな技だ。

Vol.3スキルカード完全リスト

※(T)=ツープラトン技、(軽)=体重125Kg未満の選手限定、DAM=ダメージ、POW=パワー、SPE=スピード、TEC=テクニック。主な使用レスラーのカッコ内はカードの写真で技を仕掛けているレスラー、そのほかは編集部判断によるもの。

カード番号	技名	種類	コスト	DAM	POW	SPE	TEC	主な使用レスラー
LV1-S01/01-V3	スリーパーホールド	関節	2	22	7	7	7	「杉浦」、猪木、飯塚
LV1-01/18-V3	ボディブロー	打撃	0	11	4	6	3	「井上」、天山、蝶野
LV1-02/18-V3	ボディシザーズ	投げ	1	17	3	8	12	「藤原」
LV1-03/18-V3	エルボースマッシュ	打撃	1	16	5	7	2	「三沢」、井上
LV1-04/18-V3	フライングメイヤー	投げ	0	11	3	5	8	「土方」
LV1-05/18-V3	フロントネックロック	関節	4	30	6	4	9	「高山」、ジョシュ
LV1-06/18-V3	ハンマーブロー	打撃	0	11	7	1	1	「ジャマール」
LV1-07/18-V3	一本足頭突き	打撃	3	20	6	6	2	「藤原」
LV1-08/18-V3	かかと落とし	打撃	4	40	6	12	10	「小笠原」、青柳
LV1-09/18-V3	河津掛け落とし	投げ	4	37	5	8	14	「中邑」、小橋、越中
LV1-10/18-V3	ニーリフト	打撃	3	23	6	8	3	「中嶋」、高山、永田
LV1-11/18-V3	串刺し逆水平チョップ	打撃	1	16	7	6	2	「天龍」、小橋、小島
LV1-12/18-V3	ミドルキック	打撃	1	16	6	8	3	「斉藤」、橋本
LV1-13/18-V3	スクールボーイ	関節	1	0	3	8	7	「獅龍」
LV1-14/18-V3	ショルダータックル	打撃	0	15	7	5	2	「ノートン」
LV1-15/18-V3	スピアー	打撃	3	30	7	8	5	「真壁」、中西、杉浦、井上
LV1-16/18-V3	ストンピング	打撃	1	14	4	4	1	「鼓太郎」、長州
LV1-17/18-V3	サーフボードストレッチ	関節	0	14	6	2	6	「中西」
LV1-18/18-V3	チンロック	関節	0	11	5	2	5	「不動」
LV2-S01/02-V3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6	[illegible]	「天山」
LV2-S02/02-V3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	「中西」、橋本
LV2-01/29-V3	アルゼンチンバックフリップ	投げ	4	45	16	6	10	「中西」
LV2-02/29-V3	バックブリーカー	関節	5	45	12	5	11	「獅龍」
LV2-03/29-V3	ベアハッグ	関節	4	41	15	3	5	「力皇」
LV2-04/29-V3	ボーアンドアロー	関節	5	45	12	4	15	「藤波」、猪木、ライガー
LV2-05/29-V3	ダイビングエルボー	打撃	5	45	12	10	10	「秋山」、小島、大森
LV2-06/29-V3	ダイビングヘッドバット	打撃	5	42	11	7	5	「橋」、天山
LV2-07/29-V3	ダイビングニードロップ	打撃	5	50	12	12	6	「中邑」、猪木、藤波、プレデター
LV2-08/29-V3	ジャーマンホイップ	投げ	5	47	16	7	9	「佐野」、リック、三沢
LV2-09/29-V3	ギロチンホイップ	投げ	5	43	12	4	7	「田上」
LV2-10/29-V3	高速ブレインバスター	投げ	5	52	16	12	9	「ヨネ」、菊池、小川
LV2-11/29-V3	ジャンピングパワーボム	投げ	6	60	15	10	11	「中邑」、田上
LV2-12/29-V3	串刺しニーリフト	打撃	4	40	9	10	6	「長井」、高山、永田
LV2-13/29-V3	マンハッタンドロップ	投げ	5	50	14	5	11	「蝶野」
LV2-14/29-V3	ネックハンギングツリー	関節	6	49	18	2	2	「中西」
LV2-15/29-V3	パワースラム	投げ	6	50	10	10	8	「健介」、高岩
LV2-16/29-V3	雪崩式フランケンシュタイナー	投げ	4	44	6	12	15	「ライガー」
LV2-17/29-V3	サンドイッチ延髄斬り(T)	打撃	5	55	9	9	14	「天龍&渕」
LV2-18/29-V3	[illegible]	関節	4	45	6	12	15	「橋本」、中邑
LV2-19/29-V3	サイドスープレックス	投げ	5	50	16	6	10	「佐藤」
LV2-20/29-V3	スロイダー	投げ	5	50	13	8	15	「長井」、棚橋
LV2-21/29-V3	サマーソルトキック	打撃	4	40	5	18	10	「鼓太郎」、佐野
LV2-22/29-V3	サドンインパクト	投げ	5	50	12	5	15	「葛西」、ディーロ
LV2-23/29-V3	水面蹴り	打撃	4	33	5	13	8	「橋本」
LV2-24/29-V3	スーパーフライ	打撃	5	50	12	10	8	「外道」、田中
LV2-25/29-V3	スワンダイブ式ミサイルキック(軽)	打撃	6	60	8	13	14	「獅龍」、大谷、KENTA
LV2-26/29-V3	俵返し	投げ	4	45	15	5	14	「杉浦」
LV2-27/29-V3	ツバメ返し	打撃	4	35	6	12	8	「橋本」、小橋
LV2-28/29-V3	アッパー掌底	打撃	5	45	9	9	9	「ライガー」
LV2-29/29-V3	裏投げ	投げ	5	45	16	5	7	「佐藤」、馳、飯塚
LV3-S01/01-V3	[illegible]	打撃	[illegible]	[illegible]	10	[illegible]	12	[illegible]
LV3-01/21-V3	バイソンテニエル	投げ	7	81	21	9	16	「バイソン」
LV3-02/21-V3	クロス式S・T・F	関節	7	75	13	13	18	「蝶野」
LV3-03/21-V3	ファイナルカット	打撃	6	60	10	14	13	「カズ」
LV3-04/21-V3	カベルナリア	関節	6	70	18	5	20	「ライガー」
LV3-05/21-V3	パワーボムホイップ	投げ	6	65	16	12	14	「金丸」、ライガー、大谷、嵐
LV3-06/21-V3	鬼嫁バスター (T)	打撃	7	70	11	14	14	「健介&中嶋」
LV3-07/21-V3	雪崩式ブレインバスター	投げ	7	75	20	6	17	「越中」、長州
LV3-08/21-V3	雪崩式パワーボム	投げ	7	80	20	6	18	「高岩」
LV3-09/21-V3	シューティングスタープレス	打撃	6	65	3	21	21	「丸藤」、ライガー
LV3-10/21-V3	踏み台式シャイニングウィザード(T)	打撃	7	75	8	15	13	「武藤」
LV3-11/21-V3	スターネスダストα	投げ	8	80	19	11	19	「秋山」
LV3-12/21-V3	ストラングルホールドγ	関節	6	65	13	8	15	「健介」
LV3-13/21-V3	スーパーパワーボム(T)	投げ	8	85	19	6	18	「邪道&外道」
LV3-14/21-V3	タイガードライバー'91	投げ	7	80	19	10	16	「三沢」
LV3-15/21-V3	タイガースープレックス'85	投げ	7	75	16	12	17	「三沢」
LV3-16/21-V3	スライスドブレッドNO.2	投げ	6	67	5	16	20	「スパンキー」
LV3-17/21-V3	垂直落下式バックドロップ	投げ	7	75	19	9	16	「柴田」、小川
LV3-18/21-V3	垂直落下式DDT	投げ	6	75	16	9	15	「橋本」
LV3-19/21-V3	雪崩式フィッシャーマンズバスター	投げ	8	83	18	10	16	「永田」、ライガー
LV3-20/21-V3	ボルケーノイラプション	投げ	7	83	21	8	16	「健介」
LV3-21/21-V3	リストクラッチバーニングハンマー	投げ	8	89	21	10	18	「小橋」
場外-01/03-V3	場外バックドロップ	投げ	6	67	17	8	13	「小川」
場外-02/03-V3	場外デスバレーボム	投げ	7	81	16	15	15	「真壁」、高岩
場外-03/03-V3	ラ・ケブラーダ(軽)	打撃	6	60	6	15	14	「外道」

プロレス史に残る名技の数々!! 注目スキルカードピックアップ

Vol.3の[illegible]の歴史をチェック！ 使用している選[illegible]

タイガードライバー'91

三沢が1991年の田上戦で初公開した、タイガードライバーの変形版。ダブルアームの体勢で持ち上げた後、尻もちを付いて相手を背中からたたき付ける通常版と違い、ヒザを付きつつ相手を頭から垂直に落とす危険な技だ。全日本プロレス時代は川田や小橋とのタイトルマッチでフィニッシュホールドとしてたびたび使用されていた。最近では去年7月の小島戦、そして今年7月の川田戦で使用されたのが記憶に新しい。

シューティングスタープレス

ライガーに転身する前の山田 恵一が使い始めた、屈指の難度を誇る華麗な飛び技。コーナー最上段から前方に跳び、バック宙で270°回転してボディプレスを決める。現在の使い手はインディー団体や海外のレスラーが多く、『バトクラ2』に参戦しているレスラーでは丸藤ぐらい。その丸藤もここ一番でしか使用しないため、実際に見る機会はほとんど無いのが残念。なお、技名のシューティングスターとは、流星という意味を持っている。

●技コラム番外編・鬼嫁バスター：健介ファミリー(佐々木 健介&中嶋 勝彦)の合体技。走ってきた中嶋を健介が抱え上げて回転させ、その勢いで中嶋が浴びせ蹴りを放つ。実際には形の異なるNo.2、No.3も存在する。なお、『バトクラ2』では鬼嫁バスターという技名だが、一般的には鬼嫁殺しと呼ばれている。「鬼嫁」とは、健介の奥さんで元女子プロレスラーの北斗 晶のことだ。

勝利の方程式を学べ！　競走馬育成のコツ　第二弾！

スターホース2 ニュージェネレーション
■メーカー　セガ
■ジャンル　競馬メダルゲーム
■操作方法　タッチパネル
■発売日　2005年8月中旬（稼働中）
■使用基板

前回は初心者向けに、簡単で分かりやすいコツを伝授したが、今回はさらにもうちょっと突っ込んだ部分をご紹介。スタホ初心者でも、これができれば勝率アップ間違い無し！　お役立ち情報満載なので読み飛ばさないようにしてほしい！

勝つための[illegible]とは？

前回は馬の選び方や、レース前における基本的な調整方法を紹介したが、今回はレース後のアフターケアや、馬の調子を維持する方法、騎手についての考え方を伝授しよう。これを覚えたら、初心者馬主から脱出できるぞ。後は経験を積んでいくだけだ。先は長いが頑張ろう！

強い馬を育てて、勝って勝って勝ちまくってSUPER WORLD BREEDERS' CUPを目指せ！

—続・駆け出しオーナーに贈る三箇条—

一　レース後は馬の体調に気を付けろ！
二　放牧活用してる？
三　騎手も馬に合わせて育てよう！

一

レース後には馬の体調に気を付けろ！

持ち馬をレースに出走させた後は、必ず馬体重が減少し、疲労がたまってしまう。そのため、レース後は馬体重の調整と、疲労の回復を主とした調整を心がけよう。

調教は疲労回復効果のある「森林馬道」「温泉」を行ない、飼葉で馬体重を調整しよう。

5	17.6	逆襲警戒
9	36.1	一発狙う
13	66.2	一変望薄
6	18.2	疲労顕著
1	3.9	更に進化

一着の場合が一番馬体重が減少し、疲労がたまる。このまま間をおかずに、次のレースに出ると「疲労顕著」の評価が……。こうならないように、馬の体調管理はしっかりやろう。

具体的な調整

二

放牧活用してる？

初心者はあまり利用しない「放牧」だが、そもそもどんな効果があるのかというと、引退までの残り週が停止することと、極端に調子を落とすことがなくなるという二つの効果が挙げられる。つまり、持ち馬をベストの状態にしたはいいが、出走させたいレースは当分先という場合、その間調教し続けるのは時間とメダルがもったいない。そこで放牧に出してみよう。体調を維持したまま時間が経過し、出走したいレースの3週くらい前で放牧から戻せば、最小限の調整で済む。目標のレースに勝つには必須のテクニックだ！

放牧捕捉

三

騎手も馬に合わせて育てよう！

馬の脚質に「逃げ」「先行」「差し」「追込」があるように、騎手の戦法にも「逃げ」「先行」「差し」「追込」が存在する。当然、馬の脚質に合わせた戦法を持つ騎手を乗せた方が、馬の能力をより引き出せるのだ。

そこで気になるのが、騎手のトレーニングについて。実はこのトレーニングには、それぞれに対応した戦法が設定されている。対応内容は次の通りとなっている。

●**ランニング**……逃げ
●**筋トレ**……先行
●**シミュレータ**……差し
●**VTR研究**……追込

これらのトレーニング後の結果が大成功ならば、一定確率で該当する戦法を身に付けることができるのだ。

騎手は最大200レースに騎乗できるのだが、一頭の馬が活躍できるのは30～40レースくらいなので、騎手は新しく作った馬に乗ることになる。ガンガントレーニングに励んで、どんな脚質でも乗りこなせるようになろう。「逃げ、先行、差し、追込」を覚えれば、さらにある条件下で「大逃げ、まくり、自在」を覚えるぞ！

脚質は必ず把握しよう！　それに合わせて騎手もトレーニング!!

トレーニングを積んで、すべての戦法を身に付けよう！

「差し」ならシミュレータに乗りまくれ！　いつかは覚える！

『スタホ2』筐体が、日本産業デザイン振興会が主催する「2005年度グッドデザイン賞」を受賞！　業務用ゲーム機としては初の受賞なのだ。これはスゴイ快挙ですよ!!　そんなすごい筐体なので、まだ座ったことのない人はすぐに座りに行こう！

パドックアルカデ　**脚質解説**：「逃げ」……レース前半から先頭に立ち、そのままほかの馬を引き離すこと。「先行」……2、3番手をキープしつつ、レース中盤に抜け出すこと。「差し」……後方の一団に位置しつつ、最後の直線やレースの後半で、前にいる馬を追い抜くこと。「追込」……3コーナーくらいまでは後方に位置し、直線で一気にスパートし勝負すること。

闘劇魂

極めし者の領域

思考の極致

歴代の闘劇覇者が集うこととなった『カプコンファイティングジャム』の準決勝は、「ときど」&「マゴ」の闘劇優勝者が組んだ【覇者】と、新宿モアで活躍する「志郎」&「伊予」が組んだ【チキングルーヴ】の、優勝候補同士の対決となった。

ジャンケンで勝利した【覇者】は先鋒の後出しを選択。【チキングルーヴ】は、「志郎」が「ときど」と当たる前に負けることを避け、「伊予」を先鋒にする。これを見て【覇者】は「ときど」を当てた。

試合前の心境

伊予 1回戦からコロっと負けやすいので、気合いを入れて挑みました。2~3回戦は、よく対戦している強豪なので、かなりキツかったです。

ときど 準決勝までは、初戦だけ出番がありました。とりあえず、動いておいて良かったですね。その日初めての試合で、「志郎」&「伊予」チームはキツイですし。

伊予 正直、「マゴ」には僕も「志郎」もほとんど負けないので、「ときど」くんを二人掛かりで倒す作戦です。ジャンケンで負けてしまったので、「志郎」が「マゴ」にコケる最悪のパターンを避けて、僕が先鋒に。それに合わせて「ときど」くんが出てきましたね。

ときど ジャンケンで勝って、向こうが「伊予」さんを先鋒で出してきたので、「伊予」さんに勝てないと言っていた「マゴ」を当てるワケにはいかなかった。だから僕が先鋒で出ました。

「伊予」さんとは結構対戦していたんですけど、思っていた動きとずいぶん違う動きをしてきたので、驚きました。これはたぶん「志郎」さんと練って、ジェダ対策を立ててきたのかなと思いました。

第1ラウンド

一回戦から使用キャラを固定していた両者は、準決勝でもやり抜いてきた1キャラを選んだ。「ときど」はジェダ、「伊予」はアナカリスで試合は始まった。

ときど

自ら「ゲーム脳」と語るほどの理論派プレイヤー。緻密な攻略と極限のやり込みで、2D、3D問わずトップレベルの実力を持つ。本作ではジェダを最強キャラとして完成させた第一人者。現役東大生という肩書きも兼ね備える。

カプコンファイティングジャム準決勝

P	P	ジェダ	ROUND1	アナカリス	P	P
		[illegible]		しゃがみ中Ⓟ※	■	
		垂直ジャンプ～空中ダッシュ～		しゃがみ中Ⓟ×2※	■	
		ジャンプ【弱Ⓟ※→弱Ⓚ※→強Ⓚ】		立ちガード	■	
	■	[illegible]		立ちガード	■	
	■	[illegible]		後方ジャンプ	■	
	■	垂直ジャンプ～ジャンプ強Ⓚ～ジャンプ中Ⓚ			■	
	■	[illegible]		立ちガード	■	
	■	[illegible]		しゃがみガード～立ちガード	■	
	■	【立ち弱Ⓚ※→しゃがみ[illegible]		しゃがみガード～立ちガード	■	
	■	垂直ジャンプ～空中ダッシュ中Ⓟ※→ディオ＝セーガ		立ち弱Ⓟ※～バックステップ	■	
	■	後方ジャンプ～		ダッシュ中Ⓟ※	■	
	■	[illegible]			■	
	■	[illegible]		後方ジャンプ	■	
	■	[illegible]		立ち弱Ⓟ◆	■	
	■	ジャンプ強Ⓚ※		【しゃがみ強Ⓟ☆→しゃがみ強Ⓚ※】	■	
	■	後方ジャンプ～バルゾ＝ベルドーノ～		ダッシュしゃがみ弱Ⓚ※	■	
■	■	空中ダッシュ～【弱Ⓟ※→弱Ⓚ★】		バックダッシュ立ち強Ⓟ★	■	
■	■	後方ジャンプ～空中ガード		棍の舞	■	
■	■	ディオ＝セーガ		ダッシュ～後方ジャンプ～ジャンプ中⬇＋Ⓚ※	■	
■	■	前方ジャンプ～バルゾ＝ベルドーノ		バックダッシュ立ち強Ⓟ※	■	
■	■	前方ジャンプ～バルゾ＝ベルドーノ～		ダッシュ	■	
■	■	ジャンプ中Ⓟ		立ちガード	■	
■	■	後方ジャンプ～空中ダッシュ強Ⓟ◆		【しゃがみ中Ⓟ☆→しゃがみ中Ⓚ※】	■	
■	■	ジャンプ		ダッシュしゃがみ弱Ⓚ※	■	
■	■			ダッシュ立ち中Ⓟ☆	■	
■	■	しゃがみガード		ダッシュしゃがみ弱Ⓚ	■	
■	■			【立ち弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ】☆	■	■
■	■	垂直ジャンプ		ダッシュ立ち弱Ⓟ※	■	■
■	■	～バルゾ＝ベルドーノ		立ち中Ⓟ[illegible]	■	■
■	■	しゃがみガード		垂直ジャンプ～ジャンプ中⬇＋Ⓚ☆	■	■
■	■	しゃがみガード		立ち弱Ⓟ	■	■
■	■			【立ち弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ】☆	■	■
■	■			ダッシュ立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ	■	■
■	■	ジャンプ		【立ち弱Ⓟ☆→しゃがみ弱Ⓚ※】	■	■
■	■	[illegible]	K.O.	立ち弱Ⓟ	■	■

表中にある行動は、ほぼ同時に取られたもの　P＝パワーゲージ
[illegible]

試合時に行なわれた攻防のすべて

ときど　伊予

P	ジェダ	ROUND1	アナカリス	P
	[illegible]～【中Ⓚ※		バックダッシュ～しゃがみ弱Ⓚ※～しゃがみ中Ⓟ	
	～弱Ⓟ→強Ⓚ】		立ちガード	
	昇りジャンプ強Ⓚ☆～下りジャンプ中Ⓚ		立ち弱Ⓟ◆～立ちガード	
	しゃがみ弱Ⓚ～ダッシュ		しゃがみ中Ⓟ☆	
	ジャンプ		ダッシュしゃがみ弱Ⓚ※～立ち中Ⓟ☆	
	しゃがみガード		ダッシュしゃがみ【弱Ⓚ→弱Ⓟ】	
	しゃがみガード～立ちガード		【立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ☆】	
	立ち弱Ⓟ※		しゃがみ弱Ⓟ※	
	ジャンプ～		ダッシュ立ち弱Ⓟ※～立ち中Ⓟ※	
	後方ジャンプ～ディオ＝セーガ		ダッシュしゃがみ弱Ⓚ※～しゃがみ弱Ⓟ※	
	ジャンプ～バルゾ＝ベルドーノ～		しゃがみ弱Ⓚ※～	
	空中ダッシュ☆～ジャンプ強Ⓟ※		後方ジャンプ強Ⓚ◆	
	ディオ＝セーガ～	●起き攻め	前方移動起き上がり	
	[しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓚ]～(ディオ＝セーガガード)～ダッシュ		しゃがみガード～立ちガード	
	ダッシュ中Ⓚ◆		立ち弱Ⓟ☆	
	しゃがみガード		ダッシュしゃがみ弱Ⓚ→【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ】	
	後方ジャンプ～		ダッシュ立ち弱Ⓟ※	
	バルゾ＝ベルドーノ～ジャンプ中P◆		【しゃがみ中Ⓟ☆→しゃがみ中Ⓚ※】	
	立ち中Ⓟ※		棍の舞※	
	ジャンプ～空中ダッシュ強Ⓟ		後方ジャンプ～ジャンプ中⬇＋Ⓚ※～立ちガード	
	しゃがみ弱Ⓚ～ダッシュ		しゃがみガード～立ち弱Ⓟ☆	
	しゃがみガード		ダッシュしゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ	
	しゃがみガード		ジャンプ～ジャンプ中⬇＋Ⓚ[illegible]	
	・	連続技●	[illegible]ダウン追い打ち☆	
	後方ジャンプ	起き攻め●	後方ジャンプ～ジャンプ中⬇＋Ⓚ※→ジャンプ～ジャンプ中⬇＋Ⓚ※	

序盤から「ときど」が一気に「伊予」を画面端へと追い詰める。攻撃判定のある空中ダッシュを当て、ジェダを最強キャラへと押し上げた、ディオ＝セーガを使った起き攻めを仕掛けた。連係を機械のごとく精密にこなすことで有名な「ときど」だったが、わずかな操作ミスから逃げられてしまう。

ときど　画面端で起き攻めしたときにすごく細かいけど、ミスをしてしまいました。ディオ＝セーガを設置する際に、少し下がってから出してしまったんです。このせいで間合いが少し詰まってしゃがみ弱Ⓚ～ディオ＝セーガ～ダッシュ攻撃のところで割り込まれてしまいました。アナカリス戦を少しさぼっていたせいでしょうね。

伊予　アナカリスは画面端に追い込まれるとほとんど勝てないんです。でも、ジェダを相手にして画面端に追い込まれないというのは無理があるので、いかに攻め込んでくるところを迎撃できるかに掛かってます。ここは気合いの立ち弱Ⓟで割り込めました。

伊予

柔軟な発想と独創的なスタイルから『ファンタジスタ』と称される実力派プレイヤー。『カプコンファイティングジャム』では早い段階でアナカリスを煮詰め、手が付けられない強さを見せる。対応力がズバ抜けており、どんな相手にも安定して連勝するため、対戦相手が居なくなることもしばしば。

カプコンファイティングジャム準決勝

第1ラウンド

ジェダが得意の空中チェーンコンボでのラッシュを仕掛ければ、アナカリスも一瞬のすき間を見切って小技で切り返し、ラッシュからダメージを与える。終盤、「伊予」の残り体力が1割を切ったところでアナカリスがジェダを画面端へ追い込み、逆転のチャンスを得る。中段の逆ピラ（ジャンプ中⬇＋Ⓚ）で「ときど」のしゃがみガードを崩し、ラウンドを先取したかに思えたが、着地後の技のつなぎをミスしてしまう。

伊予　1ラウンド目の最大のポイントですね。逆ピラで崩して、チェーンコンボにつなげば勝ったんですけど、ボタンを早く入力し過ぎてしゃがみ弱Ⓚが出ませんでした。その後は何とかフォローをしたんですけど、思いの外早くガードキャンセルを仕掛けられて、1ラウンド先取されました。「ときど」くんには野試合ではあまりガードキャンセルをされたことが無かったので、来る可能性は低いと思っていたのがダメでしたね。

ときど　最後のガードキャンセルは、立ち弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ後。アナカリスが少し有利になるので狙いやすいポイントですね。狙い通り、完璧でした。

第2ラウンド

接戦を制した「ときど」が猛ラッシュを仕掛ける。自身が開発したESスプレジオを使った起き攻めで一気に勝負を決めようとしたが、「伊予」はアナカリスの垂直ジャンプのジャンプ移行が早いことを利用し、これを回避する。

ときど　アナカリスはジャンプの移行が早いので、ジェダの起き攻めに対して上イレッパ（レバーを上に入れ続ける）で対応しやすいんですよ。移動起き上がりもありますし、ダッシュを絡めた起き攻めでは完全に技を重ねるのが難しいんです。

試合時に行なわれた攻防のすべて

ときど　ジェダ	ROUND2	伊予　アナカリス
[illegible]		立ち強Ⓟ◆
ジャンプ強Ⓚ※		[illegible]
昇りジャンプⓅ※		ダッシュしゃがみ中Ⓚ※
		[illegible]
しゃがみガード		[illegible]
ジャンプ〜空中ダッシュ		バックダッシュ〜しゃがみ弱Ⓚ※
[illegible]		立ち強Ⓟ◆
[illegible]	●連続技	
[illegible]	●起き攻め	
ジャンプ		[illegible]
しゃがみガード〜ジャンプ		[illegible]
しゃがみガード		ダッシュ立ち弱Ⓟ×2
垂直ジャンプ〜バルゾ=ベルドーノ〜		ジャンプ〜ジャンプ中⬇＋Ⓚ※
ジャンプ中Ⓟ◆		[illegible]
		[illegible]
		[illegible]
	連続技●	[illegible]
	起き攻め●	[illegible]
		垂直ジャンプ〜ジャンプ中Ⓚ※
その場起き上がり〜後方ジャンプ	起き攻め●	[illegible]
[illegible]		ダッシュ〜立ち強Ⓟ
[illegible]	起き攻め●	前方移動起き上がり〜後方ジャンプ
[illegible]		
[illegible]		立ち弱Ⓟ◆
垂直ジャンプ〜		しゃがみガード
[illegible]	K.O.	しゃがみ中Ⓟ◆

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。　P＝パワーゲージ　[illegible]ヒットした技　★＝ヒットした技（相打ち）　◆＝[illegible]　[illegible]した技　【】内チェーンコンボのつなぎ

キャラ特性を活かした回避方法で何とか脱出した「伊予」が徐々に押し返し、起き攻めから連続技を決める。再度起き攻めから、ダウン追い打ちし、攻めをループしようとしたところ、ダウン追い打ちが垂直ジャンプになってしまう。

伊予　ここのミスは、その後のダッシュ立ち強Ⓟでフォローできました。でも、調子に乗って再度ダッシュ立ち強Ⓟを仕掛けたらガードキャンセルで返されました。「ときど」くんにこの連係を返されたことが無かったのですが……

ときど　ダッシュ強Ⓟ後の攻めで再びダッシュ立ち強Ⓟは有効な選択肢なんですが、2連発はさすがに見逃しませんよ。

攻めを切り替えされた「伊予」だったが、ジェダの垂直ジャンプに素早く反応し、しゃがみ中Ⓟで冷静に迎撃しに行く。しかし、この判断が勝負の明暗を分けた。

「ときど」のESディオ＝セーガが、迎撃を試みる「伊予」のアナカリスを引き裂いたのだった。

ときど　今までの対戦経験から、地上での迎撃が読めたので、空中ESディオ＝セーガを撃ちました。

伊予　しゃがみ中Ⓟでの迎撃は途中まで機能していたけれど、最後にはアダとなりましたね（苦笑）。

次へ向けて

伊予　どの対戦格闘ゲームもやったことがあるので、やれるものがあったら参加したいと思います。

ときど　今は「鉄拳」と「ギルティ」をやっていますけど、まだ本腰入れてやり込むタイトルは決めていません。また壇上に上がりたいので、どれかの闘劇タイトルで頑張っていきたいです。

対峙する二人にしか見えない、刹那の攻防――。一瞬の刻を、次回も期待して欲しい。

王者の素顔

——格闘ゲームを始めたのはいつごろからですか

ヌキ　やり始めたのは『ストII』で、対戦を本格的に始めたのは、対戦台が出回り始めた『ストII'』からですね。小学生のころからずっと一緒に遊んでいたヤツと、ずっと競ってました。もう彼はゲームをやっていないんですけど、コイツがホント強くて……。俺が勝ち越したゲームないんじゃないかなぁ。もし今も彼がゲームを続けていたら「ウメハラ」クラスのプレイヤーになっていたかもしれません。

——『ストIII』シリーズはいつからはじめましたか？

ヌキ　『ストIII 3rd』から始めました。それも稼働当初からではなくて『ストIII 3rd』が稼働してから一年後くらいです。『ZERO3』とか『カプエス2』も一段落していたし、「ウメハラ」もかなりやっていたので『ストIII 2nd』時代の猛者「メスター」とか「シャオ」に教えてもらいながらやり始めました。

——使用キャラの傾向はありますか？

ヌキ　『ZERO3』以外ではほとんど春麗を使ってます。アオイは、女キャラをよく使っていたから使っているように思われがちですが、『VF3』のときに使っていたことと、キャンセルがあるから選びましたね。

——闘劇予選について

ヌキ　すっごい苦労しました。一回目の予選で決勝まで行けて、これはすんなり通過できるとか思ってましたけど、甘かったです。次の予選で「黒衣」っていうリュウ使いに 2タテされて、有利かつ得意なキャラにこの状況はヤバイだろって危機感を感じて、スゲーやり込みました。全キャラをトップレベルで動かせる「ボス」に付き合ってもらい、何とか仕上がりましたね。

——闘劇決勝について

ヌキ　「ウメハラ」がユンを、それ以外を俺が倒すという役割分担がうまく行きましたね。「MOV」（渋谷ブロリー）戦が一番危なかったです。担当は俺だけど、春麗同キャラは「もしかしたら」ってのはありましたから。「ウメハラ」も同キャラである、「弟子犬」を警戒していましたし。まあ、僕と「ウメハラ」どちらも活躍して優勝できて、うれしかったですね。

——これからの目標は？

ヌキ　目標を達成しつつあるので、しばらくはまったりと。『VF5』が出たらバッチリやり込みたいですね。

——最後に一言

ヌキ　西横浜駅から徒歩3分のところに「KSK」が店長を務めるGamer's VISIONが12月に新装オープンします。格闘ゲー好きは、ここで僕と対戦しましょう！

ヌキ

2D、3D問わず、さまざまな格闘ゲームで活躍を見せる。『ZERO2』、『カプエス2』のオフィシャル大会の優勝に加え、この度闘劇'05『ストIII 3rd』でも悲願の優勝を達成した。

ゲームラビリンス

東京都練馬区北町2-36-24
Tel:03-3935-8022
営業時間：10:00〜24:00

東武東上線の東武練馬駅を下車後、北口から徒歩1分と、通いやすい条件のゲームラビリンス。
対戦格闘ゲームに熱い情熱を持っている店員さんの工夫が各所に見られ、その雰囲気から一度来店すると常連になるお客さんも多いという。客層のメインは学生のため、夕方〜夜が熱い。毎週末には大会も開催されているので、参加してみよう。

スタッフより

当店では、毎月の格闘ゲーム大会をはじめ、メダル、UFOキャッチャーにも力を入れております。また、お客さま同士でのコミュニケーションの取りやすい環境を目指しております。新作の『GGXX SLASH』も好評稼働中です。

闘劇'06種目に決定！新たなモチベでGO!!

バーチャっ子 INFINITY FINAL TUNED

バーチャっ子インフィニティファイナルチューンド

前回大会での反省（笑）からか、種目入りが危ぶまれていた『VF4 FT』だが、無事闘劇タイトルに決定！　今回の注目は……やはり「いのっち」ということになるんでしょうか、解説のマルワイさん⁉　Ⓨ「否めない！」

VFR

師走前、北と南のWチャンスにかけろ⁉

11月カップ戦「The 1st. BINGO CUP」＆「第13回グリーン杯」

当初、予定していた二つのカップ戦が、大人の事情（？）によって相次いで中止となり、VFR的にはビミョーに立ち往生しておりましたが（笑）、このたび、新たな店舗が開催を表明！　これにより11月は、カップ戦が二つ開催されるというつれしい事態となりました⁉

福島県いわき市にある「スーパービンゴいわき店」は、古の時代からVFがお盛んであった小名浜地区に位置し、今なおたくさんのプレイヤーが存在しているうってつけの場所にある。地元勢はもちろんのこと、関東からも行きやすい「南東北」というのも、今回はプラス働くと思いたいところ⁉

一方、九州最大のVFイベントといっても過言ではないのが、今年で13回目（！）を迎えるに至った「グリーン杯」だ。この歴史ある大会には、シード権を二つにする対応によって、九州枠の中止分を補うこととなった。最近は関東勢に攻め込まれている印象がありますが（！）、これによって地元勢のチャンスも増えることであろう⁉

ひと月だけで「3」のシード権が放出されるのは、過去に例が無かったワケですが、そういった意味でも今月は"チャンス月間"なのは間違いありません⁉

「The 1st. BINGO CUP」【大会概要】
- ●開催日時　2005年11月6日（日）
- ●開催場所　スーパービンゴいわき店
- ●開催時間　9:30～10:20 参加チーム確認　10:30～ 組合せ抽選開始
- ●大会形式　5on5
- ●参加料　1チーム ￥2,500
- ●ルール　チーム内同キャラ自由ほか
- ●受付　ネットエントリーのみ受付（メール宛先 http://www1.odn.ne.jp/ptiwaki/vfr_entry.htm）メール締切：10月30日深夜受付分（当日エントリーは致しません）
- ●アクセス　〒971-8145 福島県いわき市鹿島町船戸京塚3-1／TEL&FAX 0246-58-8811
- ※詳細はスーパービンゴいわき店 BINGO CUPまで（http://www1.odn.ne.jp/ptiwaki/vfr_home.htm）

同店舗では初となるカップ戦。関東勢の遠征は必至だが、迎え撃つ地元勢の奮起にも期待したい！

「第13回グリーン杯5on5」【大会概要】
- ●開催日時　2005年11月27日（日）
- ●開催場所　ゲームランドグリーン
- ●開催時間　12:00～エントリー・13:00～スタート
- ●大会形式　5on5
- ●参加料　1チーム　￥2,500
- ●ルール　BT杯に準ずる
- ●受付　ネットエントリーのみ受付（メール宛先 nanpho@hotmail.co.jp）メール締切：11月20日（日）深夜受付分／店舗締切：11月21日閉店時（当日エントリーは致しません）
- ●アクセス　福岡市博多区竹下1丁目3-12／TEL 092-482-829
- ※詳細はゲームランドグリーンHPまで（http://members.jcom.home.ne.jp/g.green2/）

強豪プレイヤーを多数輩出した、九州の名門グリーン杯ではシード権が二つ！　激戦に注目だ!!

ARCADE

ついにグランドオープン！　ちび太プロデュース『ARICE』

「ちび太」プロデュースのゲームセンターARICE（アリス）が、10月10日（月）のプレオープンを経て10月14日（金）にグランドオープン！

10日のプレオープンは15時の開店かつ、あいにくの雨模様と心配されたが、「ちび太」の知人や口コミ、WEBで開店に駆け付けたプレイヤーたちで徐々ににぎわいを見せていった。

さらに、「柏ジェフリー」や「ブンブン丸」といった"レジェンド超人"も姿を見せたほか、『KOF』プレイヤーの「S田」、『GGXX』で有名な"暴君"「小川」といった異業種のプレイヤーなども訪れていた。2D格闘ゲームは1プレイ50円なので、こちらも盛り上がりが期待される。池袋に行った際には、訪れてみてはどうだろうか？

オープンにはバーチャプレイヤーをはじめ、2Dプレイヤーも多数駆け付けてくれた。

池袋の西口を出たらKFCのある通りを直進。右側にアリ。迷う要素は無いですよ！

SHOP INFO
『ARICE』店舗サイト
http://www.arice.jp/
ちび太オフィシャルサイト
http://www.chibita-lion.com/

アミューズメントCUE

http://www.am-cue.com/

http://www.am-cue.com/nara/

11月のイベント案内

6日（日） 午後5時～ 鉄拳5 彦根拳闘最強決定戦 ランバト第5戦目
　　　　　午後8時～ 鉄拳5 彦根拳闘最強TAG決定戦
13日（日） 午後4時～ 三国志大戦～彦根湖城戦記～ ランバト第9戦目
27日（日） 午後4時～ 三国志大戦～彦根湖城戦記～ ランバト第10戦目

◇奈良店４階イベントスケジュール
6日（日）午後8時～ 鉄拳5 奈良拳闘最強決定戦 2005ランバト第3戦目
13日（日）午後6時～ GGXXスラッシュ 2005ランバト第2期1戦目
19日（土）午後7時～ 第2回ガンダムSEED サイドCUE最強タッグ決定戦
20日（日）午後6時～ メルティブラッド 紅の舞頂上決戦! 2005ランバト第3戦目
26日（土）午後3時～ 三国志大戦～奈良三条之乱～2005ランバト第3戦目
27日（日）午後7時～ WCCF CUE CUP 2005 The Second Period -half a year league in NARA 3rd stage-

※参加受付は開始15分前を持ちまして締切とさせて頂きます。また、イベントスケジュールが変更される場合がございます。他イベント企画中！詳しくは店頭まで！

Amusement CUE 彦根店

優勝者 さば男
鉄拳5 彦根拳闘最強決定戦 ランバト第3戦

優勝者 半分幻の庭師
三国志大戦 ～彦根湖城戦記 ～ランバト第5戦目

優勝者 イセ　優勝者 19
鉄拳5 彦根拳闘最強タッグ決定戦 ランバト第3戦

Amusement CUE 奈良店

優勝者 雪澄
メルティブラッド 紅の舞頂上決戦 2005ランバト第2戦

優勝者 秋（あき）
鉄拳5 奈良拳闘最強決定戦 2005ランバト第2戦

優勝者 キングオブチキン
GGXX#R 2005ランバト第1期6戦目

新品～中古まで、業務用ゲーム機・ゲームソフトはテッシンにおまかせ！
★初心者からコアユーザーまで楽しめる通販専門店★　即時見積　現金買取りOK!

〒559-0025
大阪市住之江区平林南2-4-14
TEL:06-4702-8777 FAX:06-4702-8787
営業時間・平日10:00～19:00　土曜10:00～16:00（日曜・祝日定休）E-mail:tessin@tessin.co.jp
機械・基板の最新在庫状況は………… http://www.tessin.co.jp/

全国大会の結果は？

LONG RUN GAMES' BOOSTER

『#RELOAD』の結論がココに!!

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD ™

去る9月19日にセガ主催で行なわれた『#RELOAD』初のシングル全国大会「GUILTY GEAR GIGS」のリポートと、『#RELOAD』の結論といえるダイヤグラムをお届けしよう。2年半という長期にわたり格闘ゲームの最先端を担った本作。その結論をしっかり見届けてほしい。

Text：パチ

最後の公式大会の結果は……

Aブロックでは九州の精鋭「勇」（ヴェノム）が大健闘。スレイヤー、紗夢など強キャラを前に堅実な立ち回りで勝利を収め、勝ち上がりがフロックではないことを証明する。

同じくベスト4に上がったのは生粋のポチョムキン職人「FAB」。「J・T」（エディ）、「コイチ」（ミリア）、などの猛者を前に多くの逆転劇を見せ、前述の「勇」をも倒し、決勝へ進むという快挙を成す。

Bブロックは優勝候補最右翼、暴君「小川」こと「萌子たん」が磐石の強さで勝ち進む。ベスト4に進んだのは「勇」と同じく九州勢のディズィー使い「蒼い人」。ギャラリーは番狂わせを期待したが、「小川」の圧倒的な力の前に敗れ去ってしまった。

決勝は「FAB」対「小川」。「FAB」は何とか1ラウンドはもぎ取って一矢報いるものの、「小川」の傍若無人かつ圧倒的な攻めをしのぎ切ることはできず、「暴君」が闘劇に続き、シングル戦でも最強の座を勝ち取った。

ギルティギアイグゼクス # RELOAD 全国決勝大会 ベスト8

今回の「小川」はレイザーラモンHGの衣装で登場（笑）。HGでもオガニーショウを敢行!!

最終ダイヤグラム発表＆総評！

格闘ゲームファンにはおなじみのダイヤグラム。基本的な見方は、最左列から相性を見たいキャラを探し、その行から最上部に並ぶキャラとの相性を数値で見る。数値は多い方が有利で、少ない方が不利。通常なら10段階で評価するのだが、本作はキャラが多い、相性が複雑という理由から、より細部まで検証できるように20段階でのダイヤグラムを採用した。

この数値は、たとえばエディ対ヴェノムが「13：7」という相性なら、20回試合をやったら13回勝利するものではなく、1試合ごとに6割5分程度エディが有利。といった、指標的なものとなっている。では、ダイヤグラムからランク分けをしてみよう。

まず、最強はぶっちぎりでエディ。連続技、立ち回り、崩し性能のすべてが一級品。『#RELOAD』を象徴するキャラだろう。その下は紗夢～ロボカイがA、ブリジット～ソルがB。カイ～梅喧がC、闇慈、チップ、ザッパがDランクといった感じに落ち着いた。

攻撃が激しい本作は、逆転要素も高く、順位の低いキャラでも勝利は可能。腕さえあれば、数字通りになるとは限らないのが、本作のバランスの良さを物語っている。

最後まで不動の地位だったエディに、中盤から大躍進を遂げた紗夢が追う形となった。

GGXX # RELOAD ダイヤグラム

	ED	JA	MI	SL	RK	BR	VE	FA	AX	DI	SO	KY	IN	PO	JO	MY	TE	BA	AN	ZA	CH	合計
ED	－	11	11	12	12	11	13	14	12	13	12	12	12	13	13	12	13	12	11	14	14	247
JA	9	－	10	10	10	13	11	9	11	9	13	13	11	13	12	14	13	14	13	13	15	236
MI	9	10	－	9	9	12	12	12	13	12	11	13	12	12	13	13	12	12	12	13	12	233
SL	8	10	11	－	10	11	12	9	12	12	10	11	12	8	12	12	12	13	11	13	13	222
RK	8	10	11	10	－	11	9	11	11	11	11	12	12	11	9	13	12	11	13	12	13	221
BR	9	7	8	9	9	－	12	10	11	11	13	8	11	15	12	12	12	12	12	13	12	218
VE	7	9	8	8	11	8	－	10	12	12	11	12	11	13	12	12	12	12	12	12	13	217
FA	6	11	8	11	9	10	10	－	9	11	9	12	12	13	12	12	10	12	12	12	12	213
AX	8	9	7	8	9	9	8	11	－	11	10	10	11	10	11	12	12	13	12	13	12	206
DI	7	11	8	8	9	9	8	9	9	－	12	12	8	12	12	10	13	12	12	12	11	204
SO	8	7	9	10	9	7	9	11	10	8	－	12	12	10	10	10	12	11	12	12	11	200
KY	8	7	7	9	8	12	8	8	10	8	8	－	10	9	12	12	11	12	13	12	11	195
IN	8	9	8	8	8	9	9	8	9	12	8	10	－	11	11	11	11	9	10	10	11	190
PO	7	7	8	12	9	5	7	7	10	8	10	11	9	－	11	11	9	12	11	12	13	189
JO	7	8	7	8	11	8	8	8	9	8	10	8	9	9	－	10	10	12	11	9	10	180
MY	8	6	7	8	7	8	8	8	8	10	10	8	9	9	10	－	9	11	12	10	11	177
TE	7	7	8	8	8	8	8	10	8	7	8	9	9	11	10	11	－	10	8	11	10	176
BA	8	6	8	7	9	8	8	8	7	8	9	8	11	8	8	9	10	－	11	12	12	175
AN	9	7	8	9	7	8	8	8	8	8	8	7	10	9	9	8	12	9	－	8	11	171
ZA	6	7	7	7	8	7	8	8	7	8	8	8	10	8	11	10	9	8	12	－	9	166
CH	6	5	8	7	7	8	7	8	8	9	9	9	9	7	10	9	10	8	9	11	－	164

※合計の平均値は200。表中のキャラ略称は SL：スレイヤー IN：イノ ZA：ザッパ BR：ブリジット SO：ソル KY：カイ MY：メイ MI：ミリア ED：エディ PO：ポチョムキン CH：チップ FA：ファウスト BA：梅喧 JA：紗夢 JO：ジョニー AX：アクセル AN：闇慈 VE：ヴェノム TE：テスタメント DI：ディズィー RK：ロボカイ

N男、少年、H.H.

10周年記念イベント

去る9月17日(土)、大田区のセガ1号館にて、「電脳戦機バーチャロン10周年記念特別イベントWe Are The Champions!」が開催された。『電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム』(以下オラタン)、『電脳戦機バーチャロンフォース』(以下VO4)の決勝トーナメントを中心に行なわれたこのイベント、約一カ月という短い予選期間にもかかわらず、多くのプレイヤーが予選に参加。稼働後5年以上経過した作品の大会とは思えないほどの盛り上がりを見せた。

全国各地から、多くのギャラリーが決勝大会を見ようと足を運んでいた。

オラタン決勝大会

最初に開催されたのは『オラタン』の決勝大会。全国12店舗で開催された予選を勝ち抜いてきた16名によるトーナメント。過去の大会で優秀な成績を収めているプレイヤーも見られ、予想以上のハイレベルな戦いが繰り広げられた。

左ブロックは、「いらく」がver5.66では厳しいといわれているサイファーで決勝へと駒を進める。特に準決勝では「とんぬら」(アファームド・ザ・バトラー)相手に近接攻撃でダメージを与えるなど、ギャラリーを驚かせていた。

右のブロックでは、「住職」(グリスボック)が大躍進。本命とウワサされていた「大豪寺司」(スペシネフ)に対して近距離でのジャンプLTCWをヒットさせ逆転勝利をもぎ取り、会場を大いに沸かせた。

決勝は、2試合先取という変則ルール。1試合目は、「いらく」が近接をヒットさせ逆転勝利。2試合目は徹底的な弾幕によって「住職」が勝利。そして1対1で迎えた最終試合、「いらく」が驚異的な精度のジャンプキャンセルで「住職」の攻撃のことごとくを回避し、優勝を手にした。

大会後のインタビューでは、「いらく」が優勝の喜びを、目に涙を浮かべながら語っていたのが印象的だった。

優勝
いらく(右)
使用機体:サイファー

準優勝
住職(左)
使用機体:グリスボック

「おれは、かみになるんだ!」とメッセージを表示し、笑いを誘う「住職」。

完璧ともいえる見事な回避技術を見せて、「いらく」が優勝をもぎ取った。

バーチャロンオラトリオタングラム ver.5.66 全国決勝大会 ベスト8

- AZY(スペシネフ)
- とんぬら(アファームド・ザ・バトラー)
- いらく(サイファー)
- Crazy SANX チャンポB(テムジン)
- 大豪寺司(スペシネフ)
- 住職(グリスボック)
- Crazy SANX 999(アファームド・ザ・バトラー)
- セ[illegible]ツァー(テムジン)

優勝 いらく

大会前のお楽しみ

『VO4』決勝トーナメントの間で、バーチャロンファンへのサプライズサービスとして、本邦初となる初代『電脳戦機バーチャロン』の開発中画面が公開された。テムジンのボムがストック制になっていたり、ボムの爆発の跡がフィールドに残るなど、実際稼働したものとかなり雰囲気が違っていた。実際にゲーセンで遊んでいたバーチャロンとの違いに、会場からは驚きと笑いが巻き起こっていたぞ。

そのほか、プラモデルやフィギュアなどのグッズをかけたクイズ大会も実施された。

本当にここでしか見られない、初めて見る映像に観客は大興奮!

VO4決勝大会

『VO4』の決勝大会は、全国32店舗で行なわれた予選を勝ち抜いてきた32チーム64名で開催。マイザーΓ、テムジン747A、VOX Janeが多く見られ、安定した強さを発揮できる機体の使用率は昨年の大会「関東戦域限定指令」から大きく変わっていないように見受けられた。

本大会で最も注目を集めたのは、「Esquisse」(VOX Tetsuo)を擁するチーム【Choco Grape】。左右移動とジャンプがほとんど役に立たない上、上半身がロックしている相手に常に向いてしまうという、イロモノ機体であるVOX Tetsuoを見事に駆り対戦相手を撃破していく様は壮絶。ミサイルがヒットするたびに会場からは大きな歓声が沸き起こっていた。追い詰められて厳しい状況もあったが、パートナーの「LAN」(VOX Jane)による的確なサポートも光り、緒戦の勢いそのまま優勝!「まさかVOX Tetsuoをここまで使いこなすプレイヤーが居るとは」と開発陣も驚くほどの戦績を収めたぞ。

前後のダッシュを駆使し、相手チームの猛攻をことごとく回避する「Esquisse」。

VOX Tetsuoに注目しがちだが、「LAN」の安定した回避と的確なフォローも見事。

優勝:Choco Grape
LAN(左)
使用機体:VOX Jane

Esquisse(右)
使用機体:VOX Tetsuo

バーチャロンフォース全国決勝大会 ベスト8

- りょうなさ(マイザーΓ) / しゃなん(マイザーΓ)
- JIN(マイザーΓ typeR) / テム公(テムジン747A/C)
- Thank you God, It's Akihabara:ビタC(ライデン512E1) / SK1(マイザーΓ)
- [illegible] VOX Bob / みはる VOX Jane/c
- AIRBIRD(ライデン512E2) / coke(VOX Jane)
- LAN VOX Jane / Esquisse VOX Tetsuo
- Elmdor(スペシネフ13戦) / Soyoko(マイザーΓ)
- [illegible](スペシネフ13戦) / [illegible](VOX Jane)

優勝 Choco Grape

アーケードゲームライブラリー

text:小山祥之　　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第35回　丸い戦車は危険地帯を進む

ストラテジーX

コナミ 1981

自機である丸い戦車を操作し、攻撃をかわしながら敵要塞を破壊するアクションシューティングゲーム

戦車の世界は縦に広がる

ビデオゲーム人気の復活を目指す80年代初頭のゲームセンターでは、地上戦シューティングゲームに次々とヒット作が登場し、一つの人気ジャンルとなりつつあった。

当時大阪に本社を置いていたコナミは81年秋のＡＭショーで数タイトルの新作を発表。そのうちの一つがこの『ストラテジーＸ』であった。80年に発表した横スクロールシューティングゲーム『スクランブル』が大ヒットするなど、数々の人気ジャンルの基礎となるスタイルを築いた同社。その「攻め込むスクロール」タイプの新作を、新たな操作感覚を用いた縦スクロール戦車ゲームとして登場させたのだ。

敵を破壊し、燃料を補給しながら描かれたマップを限りなく進んで行く、『スクランブル』の地上戦縦シュー版ともいえるこのゲームを今回は紹介しよう。

操縦しながら弾を発射

『ストラテジーＸ』は横画面縦スクロールのアクションシューティングゲームで、操作はボタン付き8方向レバーと二つのボタンを使う。基本は縦スクロールだが、強制ではなく自機の操作でマップを進める「任意スクロール」タイプとなっている。

まず最初にこのゲームの特殊な操作性から説明しよう。移動と攻撃に関してはレバーと攻撃ボタンが一緒になった8方向のスティックで行なう。そして横にある二つのボタンは攻撃方向の変更（左右回転）に使用する。複雑な操作をいかにシンプルにするかということで、このような操作方法が考えられたのだろう。

行く先には敵が続々

マップにはＯＦＦＬＩＭＩＴという踏み込めないエリアがあるため、基本的に移動できるルートは限られているが、ところどころにある破壊可能な壁を進路として切り拓いたり、敵の攻撃から守る壁として利用して進むことになる。マップ上にある敵の砲台は一定の間隔で攻撃してくるため、うまく避けて破壊すれば進行は楽になる。近くのものを誘爆する弾薬庫を破壊すれば敵を巻き込むことができるが、逆に自機も巻き込まれる危険性があるので注意が必要だ。面が進むと突進してくるジープ、攻撃してくるタンクなど移動キャラも出現する。攻撃では破壊不能な地雷や操作の困難なスリップゾーンもある。移動する敵がいる面では横座標を合わせて敵を誘導し、地雷や弾薬庫などにつっ込ませて進みやすくするなどの攻略が編み出された。

ゲーム進行のキーとなるのが燃料庫だ。時間と攻撃量によって自機の燃料は常に減少するため、ＦＵＥＬと書かれた場所を通過して燃料を補給しながら進む必要がある。ときには危険な位置にある燃料を取りに行く必要もあり、ゲーム展開をより緊迫させていた。自らが誤って撃ってしまうと燃料庫は破壊されてしまうし、燃料庫の近くにある爆薬庫を敵が攻撃して誘爆という危険な展開も起こるのだ。

先の面では破壊しても復活する壁、移動するスリップゾーン、時限爆薬庫などもあり、マップを覚えて戦略的に攻めるという、ただ弾をよけるだけでないアクション性がこのゲームの醍醐味だろう。

最終面は厚い壁で囲まれたステージとなるが、燃料を取りに行くにも進むにも、壁を破壊することが必要となる。弾数を多く撃てば燃料を消費することになるため、いかに早く効率よく壁を壊すかを考える必要があったのである。最終ボスである「イモタリアン」を破壊すればボーナス999点が加算され1周クリアとなる。敵ボスそのものは攻撃してこないため、あっけないほど簡単に破壊できるが、そこに至るまでがゲームの駆け引きなのだ。そして10点刻みのゲームにおける999というボーナス点は、プレイヤーにとって何周したかを示す勲章であったといえよう。

先に進むにつれて燃料消費との闘いとなる傾向が強く、補給がこのゲームのすべてともいえるような闘いになるのだが、こういった複雑なゲーム性が当時マニアを中心に人気を集めていたのだ。

『ストラテジーX』の基本画面

攻撃ボタン付き8方向スティック（操縦棹）と二つのボタンで丸い戦車を操作し、敵の攻撃をかわしながら進行、一定エリアを進めばステージクリアとなる。ステージを進み、最終要塞を破壊するとゲームクリア。燃料が尽きる、攻撃を受ける、障害物に当たるなどで自機を一機失う。

『ストラテジーX』のインスト

STRATEGY X

君の戦法は強行突破か？慎重派か？

Konami

ゲーム説明とプレイ方法が書かれたインストラクションカード。弾を撃つことで燃料を消費するタイプのゲームであるため攻守のバランスが重要だ。

募集

「アーケードゲームライブラリー」はゲームの歴史をちょっとまじめにふりかえるコーナーです。リクエスト、なつかしのゲームの情報、オールドゲームの質問などもお待ちしております。

新作の少ない現代、過去のゲームの築いてきた歩みを振り返りながら、アーケードゲームとは何かを考える場にできればいいと思います。過去の面白い映像や資料の投稿やレトロゲームについての意見なども聞かせていただければ幸いです。当時の話を聞かせていただけるオペレーターや当時の開発者の方からのご意見まで広くお待ちしております。

あて先はこちら
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部　AGLコーナー

参考資料：
「ゲームマシン」1980年-1982年（アミューズメント通信社）
「アミューズメント産業」1981-1982年（アミューズメント産業出版）
「コインジャーナル」1981年（コインジャーナル）
「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ/アマチュアライン）

［お知らせ］AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
http://amp.tri6.net　E-Mail amp@tri6.net

戦車ゲームと特殊な操作

戦車ゲームなどでは自機の移動と攻撃方向を独立して操作することが多く、ストラテジーXが採用した「ボタン付きスティック」の後にはさまざまな入力装置が登場しているのも面白い傾向だろう。

「フロントライン」（タイトー83年）ではレバーと攻撃方向入力を兼ねたチャンネルスイッチが、「T.A.N.K.」（SNK85年）では同社ループレバーの原型となったTANKレバーが採用されるなど、操作において数々の進化が見受けられた。これらの入力装置は家庭用などへの移植では再現困難であったため、まさにゲーセンで遊ぶ面白さを実感できる要素であったことは当時も今も変わらない。

ゲームに合った操作方法、斬新な発想の入力装置の考案というものもアーケードゲームの「売り」ともいえる独自性だ。しかし、最近は大型筐体物などを除いては汎用性ばかりが重視され、面白い入力装置を見ることが少なくなったのが残念である。

ゲーセンも今は戦場

数々の戦場を抜け、燃料を補給しながら次のステージを目指す。このゲームが残した世界観もまた、現在まで長い道のりを突き進んできたゲーム業界の縮図にも見えてくる。時間もゲームも止まることなく限りなくスクロールし、進んで行くものだ。立ち止まっていても無駄弾を撃っても燃料が無くなる、そんな時代だからこそ、このゲームを思い出して、停滞気味なビデオゲームの新たな可能性を考えてみるのもいいのではないだろうか。

『ストラテジーX』のカタログチラシ

ゲームの販促用に使われたカタログチラシには丸い戦車や敵のイメージイラストが描かれている。純正筐体では右レバー左ボタンが標準だったが、特殊レバーは細長いスティックタイプのほか、通常のジョイスティックの「玉」の上部に小さなボタンが付けられたタイプのものも流通していた。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

アーケーダー・ネオ

電界 接続

第70回

Text: 担当編集　Illustrated by ムトウ

セガロジの『A-Stick(仮称)』に支持表明して社内稟議を通させよう!

今回のアーケーダー・ネオは、いつもとは趣旨を変えてお届けしよう。東京ゲームショウ2005のセガ・ロジスティクスサービス(セガロジ)ブースで参考出展されたPS用ジョイスティック『A-Stick(仮称)』。内容は一言「究極スペック」。早速開発者にインタビューを行なったが、本当に発売できるかどうかの瀬戸際だという。ならば、ニーズをつかんだものであるということをセガロジのトップに分からしめるため、支持表明しようではないか! 支持表明に必要なアクションは、Webでの投票のみ。諸君の健闘を祈る!

ドライバー一本で内部にアクセス可能な構造。

これが『A-Stick(仮称)』だ!

TGS2005展示用 試作機のスペック(1Pバージョン)仕様	
[illegible]	板金(鉄)+プラスティック(サイドパーツ)
コントロールパネル部	板金(鉄)+デザインシート(紙)+アクリル板
[illegible]	三和電子 JLF-TP-8Y-SK
ショットボタン	三和電子 OBSF-30RG (8個 ※1)
[illegible]	三和電子 OBSF-24(3個 ※1)
対応機種	PlayStation 2 / PS ONE / PlayStation
[illegible]	コントローラポート ケーブル長:1.8m
特殊機能	連射機能(秒間20発固定)

※1:2Pバージョンは、ジョイスティックユニット、ボタン類の使用数量が2倍

写真があれば、もはや説明不要だろう。在来品は、HORIのREAL ARCADE PRO.シリーズを除き、代用品の域を出ていなかった A-Stick(仮称)』は、カニ風味かまぼこでもみりん風調味料でもコーヒー飲料でもないホンマモンを目指して、目下開発中のジョイスティック。担当編集が試した限りでは、操作性やメンテ性は業務用筐体と同等。1Pパネル仕様と、2Pパネル仕様のA-Stick Twin(仮称)による2機種のラインナップが予定されているという。

セガロジを応援して、究極ジョイスティックを入手

話し手 A-Stick開発者 セガロジ 田中宏明氏

PC用復刻版サターンパッドを企画した張本人。ゲーマーの心をワシヅカミすべく、日夜いろいろな企画を練るが、自身がゲーマーであるため、企画自体がマニアック過ぎて自爆すること多し。

ハイエンドこそジョイスティックの正解!

——試作機が目の前にありますが、何とも凄いものですね。この『A-Stick(仮称)』の開発動機は?

田 現在のスティック市場の正解は、ハイエンドの領域にあると思ってるんです。ローエンドだとコストダウンのしわ寄せがどこかに来てしまい、納得できないところが出てくる。唯一納得してもらえるのは、ゲームセンターそのままの姿。じゃあ、足し引きせずにそのまま出そうじゃないかと。そこに尽きます。

——HORIさんのREAL ARCADE PRO.(以降RAP)にインスパイアされてというのはある?

田 それは、やはりあります。社内で「究極の二番煎じ」なんどと冗談で言ってます(笑)。

——究極の仕様には、究極の値段が付いて回りますよね。RAPに対してさえ「高くて買えない」という声がある中で、今回の方向性を定めていった裏に、どういう力学がありました? 半分にして、二人分欲しい人は二つ買って、という選択肢を与えることもできたと思うんですが。

田 半分にしたらRAPになってしまう。オール板金のボディが残りますが、それだけだと重さだけの違いか、と見くびられかねない。現行のジョイスティックとの決定的な差別化のためには、四の五の言わず、大きさ、質感、すべてをアーケードそのものにするしか無いんです。

——方針は揺るぎないものとして、価格面の問題が依然残りますが、これはどうクリアを? 具体的に、どんなコスト内容になっていますか?

田 現状の試作品には、三和電子製の最高級グレードのパーツを奢ってます。メインのボタンにはサンワのOBSF-30RG(以下RG)。リードスイッチを使ったハイグレードのものです。これの単価が約500円。セレクトボタンがOBSF-24。こちらは約200円。レバーは、セガ製の筐体で一般に使われているJLF-TP-8YT-SKで、約2000円。

——ボタンは1Pで8個+3個、2Pで16個+6個。2P仕様だと、ボタンとレバーの部品代だけで13200円にもなりますね。

田 いいものでないと意味が無いプロダクトです。しかし、部品代はもちろん、筐体の金型や初期費用はペイしないといけない。我々も企業なので、赤字ではできないですから。いいものを作ろうとだけ考えると、2P仕様で30000円という値付けが見えてくる。しかし、ユーザーさんがそこまで望んでいるのか見極めかねてまして、RGを諦めてワンランク下のものを使って安くするか、それともやっぱり

A-Stick(仮称)用語集

リードスイッチ

主にガラス製の気密室内にある接点を、外部から磁石で接触させるタイプのスイッチ 酸化や摩耗の影響を受けにくく堅牢。プレイヤー的には、可動部分のシンプルな構造から来る好フィーリング、入力ミスの減少という形でメリットが表れる

メカスイッチ

リードスイッチとの対比で言うと、外気にさらされた接点を、摺動によって直接接触させるタイプのスイッチ。リードスイッチと比較して酸化しやすく、擦り減ることで接触が不安定になるが、安価。みんながいつも使っているのはこちらのタイプ

RGを使うかというところでせめぎあっています。

――30000円は高いですね。RGじゃないメカスイッチのOBSF-30だと、一気に価格は下がって単価200円未満。16個の差額で約5000円。ゲームセンターではOBSF-30がよく使われていますから、OBSF-30を使って5000円下げつつ、アーケードクオリティとうたってしまうことができてしまいますね。

田 そうなんです。わざとグレードを落として悪いものを作るという意図は全く無いんですけど、ハイエンドとはいえ、価格の壁はあると思うんです。コストを落として製品の単価を下げて、「RGを使いたいユーザーさんは後で付けて」というやり方もアリだと思うんですよね。

――RGとOBSF-30の使い心地を比較すると、RGの方がフィーリングは優れている感じです。

田 ストンと入りますね。

――自分なら迷わずRGですけど、みんながボタンに5000円をかけられるかっていうのは、自分の財布ではないので分からないですね。

田 我々としては、これ以上無いものを提供したいと考えてます。量産の見積もりがまだなので、それを見極めた上で、ユーザーさんに対して「30000円でも買う、25000円なら買う、20000円までなら買う」といった設問のアンケートをさせていただいて、その結果から仕様を決めて、トップに交渉しに行こうかなと。

――署名運動に直談判とは何とも熱いですね。

田 そうですね(笑)我々も楽しんで作っています。うちのトップは物分かりはいいんですけど、ビジネスですので、根拠となるデータや支持の裏付けとなるものを用意しないと、話が通りません。

――一度話を切り出して却下されたようですけど?

田 「赤字を出すようであれば、このプロダクト自体無しね」と言われました。企業ですから、当然そういう判断が下されます。

――それは一大事ですね。プロダクトの発進に不可欠なアンケートの方法ですが、御社のWebでアンケートフォームなどを作られて、といった計画はされていますか?

田 Webで集計するのが一番早いだろうということで、その方向で進めてます。方法的には、いたずらで票が入れられないように、名前やメールアドレスを記入していただくなどの、ユーザーさんの本気度がうかがえるアンケートの取り方を考えています。詳細は、Web上か、どこかの誌面で発表させていただくつもりです。

――御社のWebではA-Stick(仮称)に関して東京ゲームショウ2005(以下TGS)のレポートページに記述があるにとどまっていましたが、最新情報がキャッチできるような状態にしていくおつもりはありますか?

田 随時情報は更新していきます。現時点で公開している情報は、TGSで展示した試作機のスペックのみです。量産機の金額や仕様は、数量などのボーダーが決定した時点で随時出していこうかなと。

ユーザーの声を取り入れる姿勢

――そういえば、今回のプロダクトは、かなり積極的にユーザーさんの意見を取り入れる姿勢だとか。

田 RGを使おうかどうしようか、ということからしてユーザーさんの意見を検討しているからこその悩みです。同じレベルでボタン配置についてもご意見を頂いてます。ここでも悩みがありまして。ボタン配置については、いわゆるセガ配置がスタンダードになっているので、これに準拠することが、我々が取るべき基本姿勢でしょう。ここまではいいんですが、仕様における2P側のボタン配置が問題です。セガの配置では、2P側のボタンが外側にひねった形になっています。そういう配置になっているのは、二人横に並んでプレイするときに、ぶつかりにくい位置関係でプレイしやすくするという意味があります。これは長らく変わっていない昔からの仕様で、頂いた意見の過半数はそれを支持したものです。その一方で、少なからず2P側も1Pと同じボタン配置にしてほしいという意見もあります。曰く、二人共同じ条件にするべきとのことなんですが、そう言われると、それもまた納得する部分があります。「アーケードそのまま」という本プロダクトの基本方針を重ね合わせると、やはり前者の仕様で固めるべきかと思うんですが、十二分に悩ませてもらっています(笑)。

――ところで、この記事を読んで、このプロダクトに物申したいと思ったユーザー予備軍さんが居た場合に、御社に意見を伝える窓口というのはあるんでしょうか?

田 さきほどTGSのレポートページが話に出てきましたが、そのページから弊社内の掲示板に飛べますし、そこで発言ができるようになっています。ご意見を受け付けるメールアドレスもありますので、熱い思いがある方は、そちらに頂ければと。形あるものなので、すべてのご意見を反映することはできませんが、みなさんといっしょに作っていきたいという思いは強くありますので、ぜひご一報ください。

――みんなが欲しいジョイスティックを形にするという企画は例がありませんから、うまくいくといいですね。自分も一票入れますよ(笑)。

とにかくセガロジのことを知ってほしい

田 正直なことを言うと、うまくいったとしても利益が無いんです。周辺機器メーカーとしては後発なので、「セガロジってこんなバカなことを許容する会社なんだ」と認知していただけるだけで、ひとまずは成功かなと。ユーザーさんと一緒に、セガロジのフラッグシップとして後世に名を残すジョイスティックにしていきたいと思っています。万人に受け入れられるものではないかもしれないんですけど、この製品を支持するような熱い人たちに認知してもらうことは、後々大きなメリットになると考えています。

――話を蒸し返すようですが、出せるかどうか今のところはまだどっちとも分からない?

田 50：50よりちょっと厳しいぐらいの状況でしょうか。みなさんのご意見を吸収しながらも、最良の選択でコストダウンをして、いかに数量を売っていくか。そこが今回のカギになってきます。高くすると買う人が少なくなるし、かといって性能を損なうコストダウンでは意味が無い。原価率はありえないほど高い数字なんですが、最悪儲け無しのトントンならやってもいいという話になっていますので、ギリギリ針の穴を突きたいと思ってます。

――支持やニーズさえハッキリと分かれば、自ずと答えは見えるのですけどね。

田 そうですね。

――発売を願う人は、支持表明をお願いします、というまとめ方でいいでしょうか。ところで、現状いつごろの発売を目指して進行中なのでしょうか?

田 12月末を目指していますが、部品選定や配置について、きちんと結論を出す時間が欲しいので、ちょっと難しくなってきたかな。遅くとも1月には発売できるように考えています。このスティックの世界ではホリさんがトップを走られてますので、独自色を出して、それについていけるように努力をしていきたいと思います。

支持表明や要望はこちらで!

A-Stickのアンケートは、こちらのページからたどれるニュースページで行なう予定。ぜひ参加を

株式会社セガ・ロジスティクスサービス
Sega Logistics Service Co.,Ltd.

田中氏の殊勝な発言の数々にすっかりやられた担当編集は、急きょ今回の企画を強行。みんなもA-Stick(仮称)を応援してくれ!

セガ・ロジスティクスサービス
http://www.sls-net.com/
A-Stick関連情報
http://www.sls-net.com/news/

ゲー事典 舞い込んでくる質問の中で多いのが、ゲーム画面を録画したいというもの。PCの性能向上でビデオ編集が身近になってきたので、そういうニーズは、実は凄く高かったりするのだろうか。ぜひともご要望をお寄せください。また、少しでもノウハウをお持ちの方はご連絡ください。(担当編集)

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1986年／昭和61年

セガ

ファンタジーゾーン

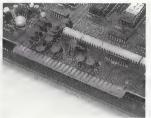
開発元	セガ	ジャンル	シューティング
発売元	セガ	操作系	8方向レバー＋2ボタン

システムボード	SYSTEM 16B
CPU	68000＋Z80
サウンド構成	YM2151
表示色数	2048
スペック	＋5V / ＋12V

オパオパの涙は歓喜の涙?

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

日立製の68000CPU。以後他メーカーはモトローラ製がほとんど。

86年製なのにSEGAはJAMMA未加入のため、エッジコネクタの配列はセガ16A/B規格。

手前は容量切替ジャンパ。これは筆者の改造。通常は半田ごてでランドをショートする。

DETAILS

オブジェクトROM
JPカスタム
RAM
RAM
プログラムROM
プログラムROM容量選択ジャンパ
音源IC（YM2151）
音声アンプ回路
カスタムPLD
68000（メインCPU）
オシレータ
DIPスイッチ
I/O用IC
Z80（サブCPU）
サウンドROM

用語解説

ノンプロ： ノンプロとはノンプロテクトのこと。コピー対策を講じていない状態を指します。メーカーでは時代を遡るような、いわゆる逆改造を想定していなかったのでノンプロだったのでしょう。この流れはSYSTEM 24の『ホットロッド』→『スクランブルスピリッツ』も同じでしたね。

逆改造： 古いタイトルが人気の場合、売れなかった同じシステム基板の新作を改造して旧作を作ってしまうこと。新作の『ファンタジーゾーン』への逆改造はよく行なわれたようです。ほかにも『ワールドスタジアム』がはやった時、改造キットの残りROMを焼き直して初代や'89が再生されたと聞きます。ワースタは解釈が微妙ですが、『ファンタージーゾーン』へのROM焼き改造は基本的にコピー。やってはいけないことです。

HARDWARE CHECK

セガの16bitシステム基板16A（イチロクエーと読む）の第2弾です。ちなみに第1弾は『メジャーリーグ』。共にノーマルCPUの上、カスタムICがありません。いわゆるノンプロです。基板は大きめの2枚基板。上がCPUボード、下がVIDEOボードとなっています。エッジコネクタは56ピンで一見JAMMAに見えますが、配列の異なるセガ規格です。セガは基本的に－5Vを使わないので電源ラインが少なくなっています。

おなじみのFM音源、YM2151。

君は知っているか?

お買い物によるパワーアップシステムを確立させた、80年代の代表的な横スクロールシューティングです。

細かい敵を撃ち交わしながら10個のちょっと硬い前線基地（『Beep』誌的表記）を消すと、ベース音もおどろおどろしいBGMに変わり、ボスが出現します。7種＋ラストのボスは、それぞれ今まで見たことが無いような動きをして我々をほんろうしました。特にラスボス。時にゲーメストの創刊期であったので、掲載されていたボス攻略を真似。クリアして歓喜したという、今では割と当たり前なことが新鮮だった時代でした。

ボスはもちろんのこと、敵を消すとコインに化けるので回収し、時折現れるSHOP風船に触れて買い物によりパワーアップします。自機もSHOPで買うことになります。買うたびに値段が上がっていき、さらに1周で残機が100万点ボーナスとして点数に化けてしまうので、2周3周と狙う人は最低限のパワーアップで買い物をセーブする必要がありました。ゲームの長時間プレイを妨げる、いいシステムでもありました。

究極的には連射力を必要とするゲーム性。連射装置考案のきっかけとなった作品ともいわれる。

『ファンタジーゾーン』には新旧二つのVer.があります。新Ver.での変更点は「①タイトル画面の表示が派手になった②各面開始時にBGMのタイトルが表示される③5面のBGM『HOTSNOW』のメロディパートが増えた」の3点です。よく海外版といわれているのは、この新Ver.のこと。中古で出回っているものは新Ver.に改造されたものがほとんどです。

Arcade Software+Hardware
マックジャパン
Mak Japan
新作予約 〆切りまでにご連絡頂ければ 確実GET!
高価買取 基板1枚より即査定致します どこよりも高く!
中古予約 入荷時ご連絡でGET率大幅UP! 1ヶ月間有効
新作・旧作・大型系など続々入荷中です！
大型機械売買も取扱い有！御一報下さい！
営業時間：平日11:00～19:00/土曜10:00～19:00/日祝10:00～18:00
個人様はもちろん業者様も大歓迎！
JR秋葉原駅より徒歩5分！ご来店お待ちしております！
USED C-BOX
中古コントロールBOXです。
とにかく安価で基板をやりたい方にオススメ！
●ボードマスター(ブラスト/H付)¥35,000(税込)
●AV7000SET(9000TB×2/H付) ¥40,000(税込)
●AV6000SET(8000TB×2/H付) ¥30,000(税込)
●ツインラダー(H付)・・・・・¥20,000(税込)
●コンボAV(H付)・・・・・・・・¥15,000(税込)
エスプガルーダ
虫姫さま
予約受付中！
エスプガルーダII
INSANITY DVD
☆ファイターズヒストリーダイナマイト・・・¥3,990(税込)
☆ハイパーストリートファイターII・・・・・¥6,090(税込)
☆ライデンファイターズ1・2・JET・・・・¥6,980(税込)
☆バトルガレッガ・・・・・・・・・・・¥5,800(税込)
アーケード版AppreciateDVD
☆式神の城II・・・¥6,980(税込)
☆・・・・・・¥5,800(税込)
Arcade Game Tips&Tricks 10
¥1,050(税込)
コントロールBOX 新品
JAMMAハーネス
只今新品コントロールBOXをご購入頂くと
標準のJAMMAハーネスをお付け致します!
AV7000
¥27,300(税込)
唯一のセパレート型で周辺パーツが充実！
Σ9000TB（コントローラ部）
¥15,750(税込)
¥31,290(税込)
ボードマスター(ブラストパネル仕様)
¥50,400(税込)
お問合せ
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
TEL 03-3255-0737(代)
FAX 03-3255-0738 お待ちしております！
Web & E-mail
makjp@mak-jp.com
最新ストックリストは毎週火曜日更新です！
http://www.mak-jp.com
「最新ストックリスト」はお客様ご自身でも取出可能です！
※お手持ちのFAXの「ポーリング機能」を使って24時間時間いつでも取り出し可能です！
（ポーリング機能がない機種ではご利用できません。話中の場合は時間をずらしてご利用下さい。下記は操作の一例です。実際にお持ちのFAXの説明書等ご参照の上操作法方に従って下さい。）
❶お手元のファックスのポーリング受信ボタンなど（機能ボタン等）を押します。
❷03-3255-0738をダイヤルして回線が繋がりましたらスタートボタン等を押します。
❸あとは自動的に受信完了！情報料は無料です。
毎週火曜日更新です！！
秋葉原中央通沿いで大変便利です！
マックジャパン（恵光ビル5F）
至お茶の水
総武線
セガゲームセンター
ソフマップ
メッセサンオー
UFJ銀行
中央通り
電気街口
ドン・キホーテ
てんや
JR秋葉原駅
JR山手線
至神田
至上野
新作・中古取扱っております。是非お問合せ下さい！

「宝珠」の力を求め、
強者の集う迷宮へ……

ダイダロスの迷宮
The Labyrinth of Daedalus

フィギュアを使ってキャラクターデータを呼び出すという、今までに無かったタイプの対戦タクティカルゲームがついにその全容を現わす！　今回はその独特なフィギュアシステムと、ゲーム内容をいち早く公開するぞ。

ダイダロスの迷宮
■メーカー：アルゼ
■ジャンル：オンライン対戦タクティクス・ファンタジーボードゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年冬発売予定
■使用基板：AP-3

フィギュアとカードで全国の戦士と対決！

フィギュアをセットしてキャラクターを召喚！

同じキャラクターでもフィギュアを使えば能力や外見がかなり変化する。

『ダイダロスの迷宮』では、専用のカプセルベンダーで購入したフィギュアと「ぷらっとネット」カードを使用することで、フィギュアに対応したキャラクターをカードに登録することができる。

フィギュアを使用するとキャラクターは従来よりも高い能力を発揮し、さらに能力値やコスチュームをカスタマイズすることも可能！　さらにプレイを繰り返してポイントをためていけばキャラクターは成長し、ソウルポイント（体力）の増加や名誉ある称号の獲得など、数々の特典を得ることができるぞ。

ゲーム開始時にフィギュアを筐体にセットし、キャラクターを召喚！

フィギュアの中には特別なものも……？

フィギュアの中には基本となる8人のキャラクターのものに加え、フィギュアが無いと使用できないレアキャラのものもあるとかないとか……！？

ぷらっとネットで全国対戦

本作はアルゼの全国ネットワーク「ぷらっとネット」に対応しており、全国のプレイヤーとの対戦が可能。専用カードは、全対応ゲームのデータを一枚で記録できるという優れモノだ。

ゲームの内容は次のページからくわし～く解説っ！

迷宮制覇への流れ

迷宮の中ではもちろんのこと、迷宮に入る前から戦いは始まっている！ ここでは迷宮に入る前の準備手順と、迷宮内での基本的なルールを紹介するぞ。フィギュアのみならず独特のシステムが多い本作だが、その内容は一度理解できれば非常に簡単！ 逆に利用して、奥深い戦略を練り上げろ!!

プレイ開始

フィギュアを使用しない → **キャラクター選択**

フィギュアを使用する → **キャラクター召喚or新規登録**

ゲームモード選択

本作のゲームモードは、一人用、全国対戦、店内対戦の三つ。対戦の場合はさらに好きな迷宮を選び、そこで同レベルのプレイヤーと対戦できる。

カード選択

キャラクターが所有する「カード」の中から、迷宮に持っていくものを選択。このカードの選択が勝敗を左右することもあるので、ぜひとも慎重に！

いざ、迷宮へ！

迷宮クリアの条件は!?

4色のモンスター（ガーディアン）を戦闘で倒すと、対応した色の「宝珠」が手に入る。指定された3色の宝珠をいずれかのプレイヤーがそろえると出現する、「マスター」を倒した者が勝者だ！

宝珠をそろえれば、マスターとの戦闘も有利に！ 宝珠は他プレイヤーから奪うことも可能だぞ。

勝利の鍵は、冒険で入手したカード！

プレイ終了時に毎回報酬としてもらえる「カード」は、多種多様な能力で冒険の助けになってくれる。同じカードでもレベルの高いものは、レアな分威力も絶大だ！

アミュレットカード	トラップカード
移動フェイズに使える種類のカードで、移動や回復、罠回避など、行動を補助する効果を持つ。	移動フェイズに使用可能。設置マスに止まると、妨害効果を発生させる見えない罠を設置できる。
アタックカード	**必殺技カード**
戦闘フェイズに使える、戦いの切り札。攻撃力や防御力を強化するなど、戦闘を有利にする効果を持つ。	アタックカードの一種で、強力な効果を持つ。キャラクターごとに特有のものが、多数存在している。

キャラクターを強化！

フィギュアを使用する場合、初回のみ3点のポイントを、キャラクターから相手までの距離ごとの攻撃力（S・M・L。右上図参照）に割り振る。以降この補正は固定になるぞ。

登場キャラクター＆主要四カ国紹介

剣と魔法の世界に存在する四つの大国。宝珠をめぐり競い合うそれぞれの国と、各国に属する8人の戦士を紹介しよう。

ユーロス Euros

錬金術が発達し、その分物質依存の傾向にある西の公王国。強欲、剛健のヴェリアム4世の下に、複数の公国が集合し国家を成している。

ウィズヘイム Wizheim

国で最大の魔力を持つ者を統治者とする、北の魔法大国。現在の統治者は、黒薔薇の美しさと強大な魔力を併せ持つ女王ヘカティーナだ。

なぜなにアリア！

迷宮に持ち込めるカードの枚数には制限があるので、持てるだけ持っていくのが普通なんですけど……、実はカードポケットを空けたまま出発すると、そのポケットにランダムでカードが挿入されるんです。まだ持っていないカードや、より高レベルのカードが配られることも時々あるので、いいカードがそろっていないうちはちょっとギャンブルしてみるってテも……!？

ゲームは四つのフェイズの繰り返し!

各迷宮に定められた制限ターン数の間に、迷宮のマスターを倒すのが戦士たちの使命。そしてゲーム内の1ターンは、四つの行動フェイズで構成されている。事前に各フェイズの性質を、頭にたたき込んでおこう!

1 ずらしフェイズ

ターンごとに入れ替わる「優先度」が一番高いプレイヤーのみ、指定位置の中から好きな場所に新たなタイルを挿入できる。有利な状況を作るべく、よく考えて行なおう!

左写真のように、タイルを挿入することで邪魔な壁を無くしたり、相手を閉じ込めたりすることが可能! タイルは挿入前に、回転させることもできる。時間切れになるとランダムで挿入が行なわれてしまうので注意しよう。

2 移動フェイズ

全員が移動先を決定した後、同時に移動するフェイズ。ガーディアンや他プレイヤーの動きもしっかり予測し、戦闘距離なども考えて移動だ。

このフェイズでは、左写真のようにアミュレットカードとトラップカードを使用可能。ただしこれらのカードは、移動先を決める前のタイミングでしか使用できない点に注意。移動決定後ではダメなのだ。

3 戦闘フェイズ

ガーディアンや他プレイヤーと、お互いの距離に基づいた戦闘力で戦闘を行なうフェイズ。何としても勝利し、相手が持つ宝珠を手に入れろ!

赤 その距離の物理攻撃力

青 その距離の魔法攻撃力

防御力

魔法耐性 なし/魔法抵抗/魔法防御

戦闘は双方の距離ごとの攻撃力と防御力で算出された「戦闘力」に、1~8の乱数を加え、より数値が高かった方の勝利となる。アタックカードを使用して能力を強化すれば、勝率は飛躍的にアップするぞ!

戦闘力
自分の攻撃力 ー
相手の防御力 +
カード補正

お互いの戦闘力
+
1~8の乱数で
勝負!!

魔法攻撃は特殊!?
魔法攻撃は、相手の防御力をゼロとして扱う強力な攻撃。ただし、魔法耐性の「魔法防御」を持つ相手には防御力の半分を、「魔法抵抗」を持つ相手に対しては防御力の全数値を防御に使用できる。

4 結果フェイズ

ターンを終了し、その結果を表示するフェイズ。各キャラクターのソウルポイントが戦闘の勝敗などによって増減し、次のターンへと移行する。

ジパン Zipan
厳しい階級制度で治められる、東の封建的国家。強烈なカリスマ性を持つ将軍ノブナガの統治は、恐怖政治とも取れる厳格なものだ。

迷宮内で突如現れる、世話好きの変な妖精(実は女神……?)。彼女に会いたい人は、一人用で遊べるチュートリアルや、ゲーム中のヘルプを見てみよう!

チューアン Che-an
古い歴史と広大な国土を持つ、南の専制国家。大人口を誇るが、それゆえに国家をまとめ上げる現皇帝ツァオペイの気苦労も絶えない。

なぜなにアリア!
戦闘で忘れちゃダメなのが優先度! 同じ対象を含む戦闘が複数発生した場合、優先度が一番高い人が選択した戦闘以外はすべてキャンセルされるんです。あと、まれに戦闘中の乱数の上限が16になる「クリティカルヒット」というのがあります。狙っては出せませんけど、マスター戦では発生を祈ってみましょ~。

三姉妹の刺青に隠された謎とは!?

COBRA THE ARCADE™

キャプテンネルソンが残したものは財宝なんかじゃない…

君を救いにきた王子さまさ…あいにく白馬はカゼぎみでね

コブラ・ザ・アーケード
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー+ペダル
■発売日：2005年11月中旬予定
■使用基板：SYSTEM256+HDD

星々の間を駆け抜ける最強の宇宙海賊コブラの戦いは、いよいよ佳境へ！　今回は三姉妹の謎に迫るSTORY 2とSTORY 3の道中を、開発スタッフからいただいた秘話も交えて紹介!

Text カイゼルちくわ

STORY 2 地下基地への潜入

～SNEAKING INTO THE UNDERGROUND BASE～

この三位相反射衛星はいかなるエネルギーをもはねかえす！

三姉妹の長女ジェーンから、次女キャサリンが惑星ダグザートにいると聞いたコブラは、海賊ギルドの厳重な警備下にある基地へと乗り込んでいく。お宝とホレた美女のためなら、危険など顧みない……それがコブラの美学だ！

AREA 2 エアーダクト

エアーダクト内では、エアー・リフトや強靭なエレファントが高速で迫る。さばききれるか!?

AREA 2 BOSS ターベージ Turvage

謎の魔術師ターベージにはサイコショットが効かない上に、二度振り下ろすことのある腕攻撃が強烈。しっかり回避して反撃だ！

DANGER

FROM STAFF ターベージは無敵!?

ターベージは、原作でもコブラはかなり苦労してたと思います。実際に原作通りにしたらきっとターベージは最強になっていたでしょう。ゲームでも三位相反射衛星にはサイコショットはまったく効きませんが、大丈夫！　落ち着いてプレイすればクリアできます。ただキャサリンに見とれていると、ダメージを受けてしまうので要注意です。あと原作でだれもが恐怖したターベージの入浴シーンはありませんので、ご安心ください。

AREA 1 基地内部

広い場所では巨大な溶岩兵や砲塔が、狭い通路では素早い赤兵が、コブラたちを襲う。

AREA 1 BOSS 死刑執行人 The Executioners

危険な美女サイボーグ二人は、身体が光ったら攻撃のサイン。物を投げつける攻撃にも注意！

はみ出し タックニ等兵 ターベージとの戦いでは、種子を撃ちこまれて操られているキャサリンとターベージの連携攻撃が非常に厄介。開発スタッフいわく、「原作の通り、コブラのサイコショットは気絶するくらいの威力に加減することが可能なので、キャサリンを撃つときは加減しています（多分）」とのことなので、スキを見てキャサリンにダメージを与え、しばらく行動不能になってもらおう。

いきなり最強タッグ!?

カードを持っていない人でも、やり込んだ人と一緒に遊べば、このように無数のサイコショットが飛び交う快感を体験可能!

二人同時プレイでサイコガンを共有!?

二人同時プレイでどちらかのプレイヤーがカードを使用しない場合、もう一方のプレイヤーのカードに記録されたサイコガンと同じ強化段階でプレイできるのだ。未経験者の友達と遊ぶ時などに、ぜひオススメしたい機能だ。

「レディルート」もクリアしよう!

2人用のゲーム開始時に選択することで、コブラルートとは異なる道中が展開するレディルート。コブラルートでクリアしたステージでも、もう一度レディルートでクリアしないと、フルコンプリートにはならないぞ。

左写真のように、コブラルートでクリアしたステージも、レディルートでは未クリア扱いに。サイコショットの違いに注意しつつ、再度挑戦だ!

AREA 2 雪原

雪原を高速で移動しながらの戦い。白い女兵士は、ピンク色の女兵士よりもさらに攻撃が早いぞ。

AREA 2 BOSS ゾロス

Zoros

口の機銃以外は、攻撃が鈍重で避けやすい。しかし最終形態になると、攻撃速度が飛躍的に……!?

FROM STAFF 原作は全身包帯では?

氷に隠れて寒そうだそうだなと思い、やさしい私が鎧を着せました。というのは冗談です。ちょうどゲーム中盤のボスですし、耐久力を持たせた敵にしようということで、原作とは違った、分かりやすいイメージで鎧を装備させました。その分、動きは遅いので安心して攻撃できます(前半だけですが……フフフ)。初めてプレイするときは、あまりの硬さに泣くと思いますが頑張ってください。私が応援してます。

次回予告

STORY 1〜3をクリアすることで出現するSTORY 4! 三姉妹の刺青が示す財宝のありかと、その秘密が明かされるSTORY 4で……。

また会おう!

STORY 3 銀世界での攻防

~BATTLE IN THE SNOWY LAND~

三姉妹最後の一人ドミニクは、ルールジュ星の女海賊スノウ・ゴリラの手に落ちていた……。ドラマチックな白銀の世界で、危険な女性たちの熱い歓迎を受けるが、その先に待つ真実のためにもデートの誘いは遠慮させてもらおう!

AREA 1 空中戦艦

AREA 1 BOSS アイアンヘッド

Ironhead

巨大戦艦、飛び交う女兵士と戦闘機ヘルキャットの猛攻! ピンク色の兵士は赤兵の女性版だ。

盾でサイコショットを無効化する強敵。剣から放つショット攻撃は要注意! 攻撃パターンを覚えよう。

はみ出し タックニ等兵 STORY 3には、原作でもおなじみの「女海賊アイアンヘッド」や、ギルドの女幹部ブラックボーンの手下である「ゾロス」など、女性やその関連人物が登場する。サボイラーやスカルヘッドとも戦いたい……などという願望はさておき、本作のアイアンヘッドはかなりの強敵。焦ると攻撃の予兆を見逃しがちなので、確実に攻撃をやり過ごしてからの反撃を心掛けよう。

天と地の狭間に復活した闇の冥王
オーンは戦場と化す

ドルアーガオンライン ザ・ストーリー オブ・オーン
■メーカー ナムコ
■ジャンル アクションRPG

※画面写真および筐体は開発中のもの

DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON

アーケードでは実に20年以上ぶりとなる「ドルアーガの塔」のシリーズ最新作が、オンラインRPGになって華麗に復活！　先日、第二回目のロケテストも行なわれ、期待は高まる一方。今月も続報をお届けするぞ。

プレイヤーどうしの交流を深めるコミュニケーションタワーの詳細

本作は4台のステーション筐体に加えて、「コミュニケーションタワー」と呼ばれる筐体が設置されている。ICカードの購入や更新、冒険で入手したアイテムの装備、トレードなど、ゲームプレイ以外の行動は、ほぼすべてがタワーを介する必要があり、非常に重要な役割を担っているのだ。トレードは二枚のICカードを同時に挿入して行なうことになる。また、ICカードに記載されているIDコードナンバーを入力して、遠隔地のプレイヤーにアイテムを送る"デリバー"というサービスも導入が予定されているようだ。

コミュニケーションタワーで可能な行動

キャッスル	アイテムの購入や装備など、キャラクターのカスタマイズを中心に行なえる。
キャラクターメイキング	新規ICカードでキャラクターを作成する。冒険の出発点となるコマンドだ。
倉庫カード作成	持ちきれなくなったアイテムを保存する倉庫を作成。新規ICカードが必要。
ICカード更新	使用回数が残っていても更新可能。メリットは無いように思えるが……。

KEYWORD1 アイテム合成

アイテム合成は材料さえあれば自由に行なえるが、必ず一定の実時間の経過が必要。強力なものになると数十時間待つ場合もある。これが待ちきれない人は、"ジェム"を購入して使用すれば完成を早めることができるのだ。ジェムもコミュニケーションタワーで購入することができるぞ。

プロデューサー山崎氏よりコメント

装備の変更はステーションでも可能ですが、基本的にはタワーで行ないます。また、ほかのプレイヤーとトレードするだけでなく、アイテムやゲーム内の通貨をプレゼントすることも可能です。ちなみにタワーはジェムを使用する行動（装備の染色など）以外は費用はかかりません。

コミュニケーションタワー
プレイヤー同士のコミュニケーションの場として、注目が集まりそうだ。

オーンに集いし英雄

本作のプレイヤーキャラクターは四名。シリーズの顔でもあるギルガメスにヤングカイ、神の子ワルキューレ、古代兵器ゼオバルガはそれぞれが使命を背負ってオーンの地へ降り立つ。今回はこの中の、ギルガメスの序盤ストーリーを詳細リポート!

ギルガメスのストーリー導入部を紹介!

GILGAMESH

ギルガメス

EPIC1-1　女神降臨

ドルアーガの悪夢にうなされたギルガメスは、夢に登場した神殿遺跡へ。黄金の装備を取り戻し、神殿の奥へ進んでいく。いきなりローバーが登場するが、原作ほどの強さはないので安心だ。最深部にいるスライムの群れとの戦闘が待っている。

スイッチといった仕掛けが登場する。宝箱もあるので、見落とさないようにしっかり回収しよう。

モンスターを討ち神殿の奥へ進め!

スライムの群れがギルガメスに迫る!

このEPICの最後は、神殿の最深部に潜むおびただしい数のスライムが相手。こいつらを殲滅すればクリアとなる。

KEYWORD2

EPIC & QUEST

本作のストーリーは、本編のEPICをプレイすることで進行していく。最初の3つのEPICをクリアすれば、オンラインプレイが可能なQUESTが選択できるようになるぞ。

規定のEPICをクリアすると、多人数協力プレイが可能なQUESTで遊べる。

EPIC1-2　オーンの地

次なる冒険の舞台は、広大な湿地帯が広がるオーン中央平原。イシターによってこの地に導かれたギルガメスの元に、少女が助けを求めてくる。どうやらドルアーガ軍によって襲撃され、村が崩壊してしまったようだ……。ここでは、新手の敵としてブルーナイトが登場。その戦闘では、ボタンを押しっ放しで行なえるギルガメス特有の行動「防御」をうまく使い、ダメージを最小限に抑えることが要求される。そして、門を封鎖しているブラックナイトとの一騎打ちに勝つと、そこにワルキューレの姿が!

この村に一体何が起こったのか?

イシターの力によってオーン中央平原に[illegible]

KEYWORD3

FORCE & ARTS

本作の攻撃手段は、ボタンまたは敵クリックで行なう通常攻撃のほかに、APを消費する強力なFORCE、キャラ固有の特技ARTSがある。これらも駆使すべし

FORCEは強敵との戦いに使おう。ARTSは何回でも使えるが再使用に時間がかかるものもある。

プロデューサー山﨑氏よりコメント

FORCEとARTSはキャラクターに合った技を設定しました。例えばカイは、ARTSでプロテクション(バリア)の技が使えます。これを使わないと、一発くらっただけで、体力を一気に奪われてしまいます。そしてゲームが進んでいけば、より強力な技を重ねて使えるようになります。

オーンの地で待ち受けるナイトの軍勢を殲滅せよ!

このEPICのボスキャラクターがブラックナイト。[illegible]ての突進攻撃を仕掛けてくるぞ。

対戦バトルがとにかく熱い!!

MARIOKART ARCADE GP

マリオカート アーケードグランプリ

家庭用では、超おなじみのニンテンドーの対戦ドライブゲーム「マリオカート」が、ナムコの人気キャラクター「パックマン」とタッグを組んでゲームセンターに登場！　アーケード特有の大型筐体による操作系により、最高に気持ちいいドライビング感覚を実現している。発売が待ち遠しいぜ!!

マリオカート アーケードグランプリ
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ボタン＋カード
■発売日：2005年12月予定
■使用基板：トライフォース

Text:ずるずる㊧

老若男女気持ち良く!!

全世界に名を知られている「マリオブラザーズ」と「パックマン」の共演が、ドライブゲームの舞台でついに実現！　認知度に関しては、もはや説明不要ともいえる超有名キャラクターたちの登場により、先日行なわれたAMショーでも年齢、性別問わずに非常に注目が集まっていた。

ドライブゲームには定評があるナムコが開発したことにより、家庭用同様、いやそれ以上の熱いバトルが楽しめるぞ。

4レース×6カップの全24レースを爆走できるモード。四つすべてのレースで優勝するとチャレンジゲームに挑戦でき、クリアすればスペシャルアイテムをゲットできる。

全12コースから一つのコースを選択し、最大4人で、ハチャメチャな通信対戦を繰り広げることができる。レースごとに発表される賞品アイテムがあり、勝利すれば入手可能だ。

タイムアタックモードは、全12コースで行なわれ、三つのダッシュキノコを駆使して走ることができる。カードを使えばインターネットランキングのパスワードを入手できるぞ。

個性豊かな登場キャラクター

軽量機敏型

加速	★★★★
重さ	★★
最高速	★★★

キノピオ、ミズパックマンは、加速、最高速ともにまずまず。曲がりやすいため、初心者にオススメだ。

標準性能型

加速	★★★
重さ	★★★
最高速	★★★

マリオ、ルイージ、パックマンは、安定した走行性能を持ち、すべてにオールマイティなキャラクターだ。

カード使用で何ができるのか？

①使用キャラクターやプレイヤー名の登録
②ゲームの進行度を記録＆印字
③獲得したアイテムの記録＆獲得数の印字
④対人戦での勝利数の記録＆印字
⑤獲得した称号の記録＆印字
⑥タイムアタックでの記録を保存
⑦インターネットランキング用パスワードの印字

カードにより生まれた、アイテム収集の楽しさ

マリオカートといえば、アイテムを活用してライバルを蹴散らしながらバトルを制するのが一番のだいご味。今作、アーケードグランプリでは、そのバトルに必須のアイテムを「集める楽しさ」も加わった。

アイテムの収集方法は、カードを購入し、グランプリモードもしくは通信対戦モードのレースで優勝すること。アイテムの合計獲得数はカードに印字されるぞ。

そのアイテムは、一つのキャラで108種類まで集めることができ、すべてのキャラ専用アイテムなども含めると、合計207種類も存在するというから驚くしかない！

家庭用でおなじみのバナナなどはもちろん、アーケードならではのハンドル反力装置に影響を及ぼすものもある。

操作系は、なじみの深いハンドル、アクセル、ブレーキにアイテム使用ボタンが加わったもの。実際に操作をしてみるとハンドル反力装置のフィーリングが万人向けの重さになっており、腕を問わず気持ちいいドライブを楽しめる。

ターゲットサイト

ホーミング性能を持ったアイテムを入手したときは、この「ターゲットサイト」が前方に表示される。

敵車に接近すると自動的にロックオンしてくれるため、誰でも簡単にアイテムを命中させることができるのだ。

ジャンプドリフト

アクセルを踏みながらブレーキを踏むとカートがジャンプし、さらにハンドルの切り込みを加えるとドリフト走行となる。ジャンプドリフト中は「シールド」が張られるため、ライバルからのアイテム攻撃を防ぐことができるぞ。

コイン

元祖スーパーファミコン版で存在していた「コイン」がアーケードグランプリで復活！

コース上に存在するコインをゲットすれば最高速度をアップさせることができるぞ。ライバルよりも多くコインを入手して、引き離してやろう。

加速重視型

加速	★★★★★
重さ	★★
最高速	★★

ピーチ、ヨッシー、アカベイは、加速性能が非常に高いため、コースアウトしても復帰が容易なのが特徴。

高速安定型

加速	★
重さ	★★★★
最高速	★★★★

クッパ、ドンキー、ワリオは、最高速は高く、接触にも強い。加速性能が悪いため、上級者向けのキャラだ。

リアル麻雀の極みへ──

日本プロ麻雀協会公認
MJ3
セガネットワーク対戦麻雀MJ3
© SEGA, 2002, 2005

セガネットワーク対戦麻雀MJ3
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル／麻雀ボタン
■発売日：2005年11月下旬発売予定
■使用基板：Chihiro
※画面及び筐体は開発中のものです。

本格派志向の麻雀ゲーム『MJ』シリーズの最新作がついに登場！　より麻雀の面白さを追求した新モードなど、今回は新要素の魅力をいち早く紹介しよう。

Text:カイゼルちくわ

キャラクターカスタマイズの進化!!

サテライト上でのカスタマイズが実現!!

前作までとは異なり、『MJ3』ではゲーム中にキャラクターのカスタマイズをすることが可能になった。対局中にキャラクターやアイテムの設定を変更することができ、GOLDを使ったアイテムの購入や売却も楽しめるぞ。

新アイテム、新キャラクターを追加!!

ブレスレットや指輪などのハンドアイテムをはじめ、新アイテムが多数追加！　新しいキャラクターも選択できるようになり、カスタマイズの幅が大きく広がった。稼いだGOLDで、オリジナリティーあふれるコーディネートを追求してみよう!

現実の麻雀により近く!! 雀荘モード

今回から加わった新モード「雀荘モード」では、ルールや参加費、レートが違う雀荘の中から、好きな店を選んで遊べるぞ。GOLD（所持金）をかけて競い合い、「雀荘リーグ」制覇を目指そう!!

必ず見付かる自分好みの雀荘

雀荘はC･B･A･Sの4ランクに分類されており、高ランクの店ほど参加費やレートが高い。さらに下に挙げているような独自ルールを採用した店が多数存在するため、自分好みの雀荘が必ず見付かるはず。

●東風、半荘　●赤ドラ無し　●食いタン無し
●割れ目　●焼き鳥　●チップ　etc……

役満でジャックポット!!

雀荘モード時に役満でアガると、各雀荘の参加費に応じた「JACKPOT」のGOLDを獲得できる！　多少ムリしてでも役満を狙うしか!?

断片的情報　『MJ3』では「満貫確定」の表示や、テンパイ時のガイド機能など、システム面でも遊びやすさを考慮した改善が施されている。さらに参戦プロ雀士も新規参戦者を迎え、大幅にパワーアップ。プロとの熱い戦いが繰り広げられるぞ！　携帯サイトの「MJ.NET」では既にアイテムのオークションも始まっている。こちらも要チェックだ。

待望の10作目がついに家庭用で登場!!

beatmaniaⅡDX 10th style

The ultimate system beatmania deluxe version.

いよいよ発売される家庭用『beatmaniaⅡDX 10th style』。アーケード(以下AC)版新曲の移植はもちろんのこと、家庭用(以下CS)ならではの新曲を多数追加。さらに現在稼働中の『HAPPY SKY』からも先行収録曲アリ! プレゼントもあるので隅から隅までチェックしよう。

AC版新曲を全曲収録!

今作も、前作『9th style』と同様に高音質・高画質でアーケード版を移植。『10th style』の特徴である90年代のヒットナンバーを人気のコンポーザーがリミックスした"J-REVIVAL"を始め、新曲全54曲を収録しているぞ。プレイしたかったアノ曲をキミの家でじっくりやりこもう。

CS版オリジナルの新曲も追加!

AC版『10th style』の楽曲に加えて、CSオリジナルの楽曲も7曲収録。どれもやりごたえ・聴き応え抜群の楽曲がそろっているぞ。中には同人音楽界で有名な霜月はるかさんがヴォーカルを務める楽曲も収録。新たなⅡDXの世界が[illegible]見える!?

bermei.inazawa ／ feat. 霜月はるかの「泰東ノ翠霞(たいとうのすいか)」を始めとし、オリジナルの楽曲はCSでしか遊べないぞ。

オリジナル楽曲にはL.E.D氏の新曲[illegible]も収録。氏の個性が十二分に[illegible]た楽曲になっているぞ。

『HAPPY SKY』の楽曲も遊べる!

もはやCSの定番メニューとなった、新作の先行収録。今作では『HAPPY SKY』の新曲から2曲、「Under the Sky」(さやか(BeFor U) with platoniX)と「LESSON 5」(Risk Junk feat. Erika Mochizuki)が先行収録されている。[illegible]

リザルト画面にキャラクターが追加!!

同シリーズのリザルト画面にはキャラクターが背景に登場するが、本作ではAC版のリザルト画面に加え、新たにⅡDXのキャラクター10人分のリザルト画面グラフィックが追加されているぞ!

新リザルト画面には、キミの好きなキャラも新グラフィックで入っているかも!!

初回生産分にはオリジナルエントリーカードが同梱!!

PlayStation 2

beatmaniaⅡDX 10th style

- ■メーカー：コナミ
- ■ジャンル：DJシミュレーション
- ■価　格：¥7,329(税込)
- ■発 売 日：2005年11月17日
- ■対応機種：PlayStation2用ソフト

コナミ様のご厚意でこの商品を3名様にプレゼント! 詳しくは61ページ

楽しんでる? ビーマニエキスポ

ビーマニシリーズ4機種の合同お祭り企画「ビーマニエキスポ」、みんなは楽しんでいるかな? 中でも注目の「ビーマニナンバーズ」が、『HAPPY SKY』に続き、『ポップンカーニバル』にも登場するぞ。コンポーザーは重複しないので、残った12人の中から曲を聴いて予想しよう! 正解者の中から100名にスペシャルイラスト付きのお礼状がもらえるぞ!!

曲を聴いた後、プロフィールを見ながら予想してみよう!

楽しい企画が進行中!!

実は「ビーマニナンバーズ」のほかにも注目企画は目白押しな「ビーマニエキスポ」。星野奏子さんのネットラジオを始め、マスコットキャラのビー君が案内役を務める「ユルキャラコーナー」。そしてレイジング的今一番ホットな企画「セイヤのヤボウ」。本当に曲が作れるのか気になるところ。いろいろ楽しい企画が進行中だから、みんなもほかのコーナーをチェックしておこう!

ビーマニエキスポ　http://www.konami.co.jp/am/bemani_expo/

フェイバリットナンバーズGd

☆"月光蝶"に追いつける曲は!?

首位独占中の"月光蝶"に、集計のたびに"ヒマワリ"やほかの曲が差を縮めつつあるが……波乱はいつ起きる!?

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	月光蝶	あさき	【186.6pts.】
2nd	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【134.3pts.】
3rd	[illegible]	あさき	【[illegible]】
4th	Concertino in Blue	佐々木博史	【[illegible]】
5th	この子の七つのお祝いに	あさき	【59.7pts.】
6th	タラッタダンス	[illegible]くま子	【44.8pts.】
7th	ESCAPE TO THE SKY★彡	TËRRA	【37.3pts.】
8th	Fairy Tales	Mutsuhiko Izumi	【29.9pts.】
8th	シナリオ	BeForU NEXT	【29.9pts.】
10th	Agnus Dei	[illegible]	【22.4pts.】

フェイバリットナンバーズ IIDX

☆新たな三強の時代が始まる!?

上位3曲は圧倒的な人気で、前回と同じ顔ぶれに。以前の三強時代のように、この3曲が固定となるのか!?

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	EDEN	TËRRA	【197.5pts.】
2nd	Xepher	Tatsh	【95.5pts.】
3rd	DoLL	TËRRA	【76.4pts.】
4th	CaptivAte～浄化～	A/I	【51.0pts.】
5th	Les filles balancent	Orange Lounge	【44.6pts.】
6th	LOVE♥SHINE	[illegible]	【38.2pts.】
6th	SPARK!	SILVER FOX PRODUCTIONS	【38.2pts.】
8th	SigSig	kors k	【31.8pts.】
9th	RED ZONE	Tatsh&NAOKI	【25.5pts.】
9th	ピアノ協奏曲第1番"蠍火"	virkato	【25.5pts.】

フェイバリットキャラクターズ IIDX

☆妹キャラ(?)二人が大健闘！

今回も首位は彩葉が獲得。それに迫る勢いで、新キャラの夏天と彼女そっくりのツガルが人気を集め始めた！

順位	キャラクター	ポイント
1st	彩葉	【170.7pts.】
2nd	ツガル	【130.1pts.】
3rd	夏天	【122.0pts.】
4th	セリカ	【73.2pts.】
4th	[illegible]	【73.2pts.】
6th	[illegible]	【69.1pts.】
7th	ナイア	【65.0pts.】
8th	リリス	【48.8pts.】
9th	エリカ	【40.7pts.】
10th	エレキ	【32.5pts.】

FAVORITE Numbers

Gd 1st

月光蝶/あさき 【186.6pts.】

[illegible](群馬県 [illegible]さん)／聴いていると、雪色の蝶に溶け涙になります。(静岡県 [illegible]子さん)／心が澄んでいく感じがします。(宮城県 [illegible]刹那@さん)

IIDX 1st

EDEN/TËRRA 【197.5pts.】

ムービーに卒倒しました！(埼玉県 [illegible]さん)／カッコよく切ない最高の曲です。(大阪府 [illegible]君)／"DoLL"をしのぐ大作！ 曲もムービーも!!(新潟県 [illegible]さん)

FAVORITE characters IIDX

1st 彩葉 【170.7pts.】

[illegible]"Fly Away To [illegible]"の衣装がサイコーです。(北海道 [illegible]君)／[illegible]マジで彼女にしたい！(神奈川県 dj abereo@アベレオ君)／おとなしそうなところが好き。(群馬県 エターナル君)／大和撫子でOK！(埼玉県 NI君)

INFORMATION from BEAT RAIZING

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

読者の投票が作り上げる激動のランキングチャート、「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」に、あなたも投票してみませんか？ その1票で上位が入れ替わるかも!?

「フェイバリットナンバーズIIDX」と「キャラクターズIIDX」では、『HAPPY SKY』の影響がさらに加速！ "EDEN"の連続首位獲得や、ナイアの妹コンビ(?)の活躍が光っています。

「フェイバリットナンバーズGd」では、独走中の"月光蝶"へ静かに迫る各曲に要注目です。追いつくのか、それとも……？

投票は巻末のアンケートハガキの自由欄で、各部門ごとに1位から3位まで、全部門に同時投票が可能です。投票曲やキャラに関するコメント、当コーナーへの感想なども、併せていただけると嬉しいです！ 今回も投票してくれた方の中から抽選で、ステキな賞品をお送りします。奮ってご投票ください！

今回は投票者の中から抽選で3名様にギタドライブ出演者サイン入りドラマニキャップをプレゼント！

古川"good-cool"竜也のグッとくるはなし

第十六回

いや～、あっという間に涼しくなりましたね～。軽く寒いと感じるときも多くなってまいりましたが、皆さん体調は万全ですか？

今まで特に気にかけていなかったのですが、最近僕の中で「最も胡散臭く信用できない度」の上位にランクインされる言葉が登場しました。それは会議などで頻繁に聞くことのできる「検討します」という言葉です。辞書によるとその意味は「物事を詳しく調べ考えること」とあります。語意から考えて、本来「検討」を必要とされるのは相当重要な場面なはずなのですが、大抵の場合「それではこの件に関しましては次回までに検討させていただくということで…」みたいな感じで、軽く無難にその場を収め、決定を次回に引き延ばす作戦として使われているようにしか見えません。実際問題、一度持ち帰ったところで、さして何もしていないことが多いんじゃないかと思いますし、「検討します」と言った瞬間、ちょっと考えればすぐに答えが出そうな問題なのにもかかわらず、有無を言わさず先送りが決定してしまうので、非常に時間の無駄遣いにもなるワケです。「検討してくださいませんか？」という、相手への発信型であるならともかく、あまりにこの言葉を使い過ぎると、ものスゴい勢いで判断力が欠乏していく結果を招くのではないかと思うのです。

これによく似たニュアンスで、やはり物事を先送りにする目的で使われている言葉に「様子をみる」というものがありますが、これもまたいただけません。「取りあえず様子を見よう」…って、何が取りあえずなのか全く意味が分かりません。打つべき手をまずはキッチリと打って、果報を待つのに「様子を見る」のなら分かりますが、何かアクションを起こす、もしくは決断しようとする前に、取りあえず今の状況や相手の出方を見てから自分の動き方を決めようとするのは、あまりに消極的に思えて仕方ないのです。しかし、近ごろこれらの言葉を耳にする機会が妙に多いということは、それが今の風潮なのかなぁ…と、ややコワくなったりしてしまいますね～。

何でも先送りにしようとする考えは、流れの早い現代の動きに取り残されがちですし、そうしている間に競争相手は遥か先に進んでしまうかも知れません。無意味に検討したり、不必要に様子を見ているよりは、できるだけその場で正しく判断して、サクサク行動できる人物になりたいものです。その方がちょっとカッコいいですし(笑)。僕も頑張ってトレーニング中です♪ 皆さんもぜひ意識してみてくださいね。

うかうかしてると、好きなヒトだって、あっという間にライバルに持っていかれちゃいますよ～！

古川"good-cool"竜也さんに、コラムのご意見やご感想、励ましのお便りを募集しています。
お便り先：〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 (株)エンターブレイン アルカディア編集部「グッとくるはなし」係まで

世界を歩き尽くせ！
新しい冒険の幕開けだ!!

専用ICカードを導入して、メダルゲームの興奮とRPGの楽しみを融合させた、ドラトレがさらなる進化をとげた！

ドラゴントレジャーⅢ
■メーカー：セガ
■ジャンル：マスメダルRPG
■操作方法：専用メダルシューター＋3ボタン
■発売日：2005年11月下旬稼働予定
■使用基板：NAOMI

　Text:閃屋

ドラゴンに立ち向かう四人の勇者

お馴染みの主人公たちが、笑いあり、涙ありの物語を展開しながら、広大になった世界を渡り歩く！　新しいメダルGETチャンスは期待度無限大!!

盗賊 ランディ

「いかに楽をして生きるか？」をモットーとする盗賊。
頭もよく、腕も確かだが、いつもツキに見放され、ろくな目にあわない。
「龍の夢」を見た日を境に、師匠のおやっさんだけでなく、世界をも巻き込んだ物語が動き出す。

商人 ブロワーズ

法に触れるようなヤバイ品でも取り扱っていると評判の「ブロワーズの店」の店主。
店が儲かること以外の考えは全く頭に無い、少々自分勝手な荒くれ者。
一儲けをしようと、商品の仕入れに出かけることから物語は始まる。

魔法使い セシル

人一倍負けん気の強い、若き魔法使い。
向こう見ずな性格が玉に傷だが、魔法の実力は折り紙付き。
年に一度開催される「聖龍祭」の護衛に抜擢されるが、押し寄せる魔物の大群に大苦戦。なんとか魔物は退治したが……。

戦士 カーライル

パルミラ王国一の剣の達人。
その性格はいたって真面目。そのため国王や部下からの信頼も厚い。
国王からの勅命を受け、噂になっている「魔龍」の存在を確かめようと、部下のスタントンと共に調査へ向かうのだが……。

メダル「[illegible]みよう」物語

How to play DRAGON TREASURE Ⅲ

キャラクターと装備品を決定して、冒険したいダンジョンを選択しよう。目的地選択は今作の新要素で、好みに応じて本編の物語を進めたり、寄り道して経験値を稼いだりと、遊びの幅が広がった。

本編のシナリオをクリアしていくことで、ワールドマップ上の目的地がどんどん増えていく。

フィールドやダンジョンでは、画面下を流れるターゲット（靴が描かれたメダル）を狙ってメダルを当て、出た数字分進んでいく。敵と遭遇したら、ターゲットめがけてメダルを投入しよう。ゲージがたまればさまざまな必殺技が使えるぞ！

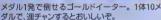
戦闘ではメダルを当てるほか、魔法や剣術などキャラに応じた必殺技が使える。敵を蹴散らして進め！

金と銀のターゲットは、いい目が出やすい。確実にメダルをぶつけていこう。メダルの節約にもなるぞ。

今度のDTは大量メダルGETのチャンスが満載!!

ゴールドイーターチャンスがでかい!

過去のシリーズでもプレイヤーに幸福をもたらしたゴールドイーターチャンスだが、今作はさらに大きなチャンスとなった。ランダムでスーパーゴールドイーターチャンスに突入すれば、1体50メダルのスーパーゴールドイーターが現れる!

メダル1発で倒せるゴールドイーター。1体10メダルで、連チャンするとおいしいぞ。

連チャン高確率中は、フィールドを進んでいると突然チャンスに突入することもあるぞ。

エンジェルチャレンジにバリエーションが!

扉の選択を最後まで成功させれば、最低でも100メダル。運が良ければさらなるボーナスに発展する!

前作のエンジェルチャレンジは、左右の扉を選択して進み、原則的に4回成功すればボーナスに到達できた。今作では少ない選択で成功するチャレンジや、さまざまな課題をクリアして進むミッションロードなど、バリエーションが豊かになっている。

左右の扉の選択は、過去の正解データが表示されるので、これをふまえるも良し、独自に決めるも良し。

ミッションロードでは、多彩なミッションを器用にこなしてゴールを目差すのだ。

バトルの後にバトルルーレットを回せ!

モンスターとの戦闘後には、バトルルーレットが登場する。倒したモンスターの強さに応じてルーレット内容は変化し、メダルがもらえたり、エンジェルチャレンジ、ドラゴンセレクトに派生するものもある。メダルを獲得するチャンスが増えたのだ!

バトルルーレットは新たな楽しみの一つ。ボタンを押した瞬間、高配当に変化することもある!

ドラゴンゾーンでバトルが高配当に!

カーライルもセシルも……みんなドラゴンに変身! 各キャラのセリフに注目すると面白いぞ。

本作ではドラゴンズアイテムを八つ集めた際のDTチャンスのみ、DTチャンスの終了後、主人公がドラゴンに変身してドラゴンゾーンに突入! 以降5回の戦闘後は、バトルルーレットが高配当となるのだ。たとえDTチャンスが連チャンせずとも、5回の戦闘が終了するまでは、十分おいしいのだ。

ドラゴンゾーンではターゲットが切れ間無く流れてくるため、ストックボーナスをためやすいのもありがたい。

見よ、この高配当! 5回に渡って興奮が持続することは言うまでもない。

これがドラゴンゾーン最後のバトルルーレットだ。真上か真下で止まれー!!

ドラゴンゾーンのバトルルーレットが侮れないのは、5回目、つまり最後の戦闘後にさらなるビッグチャンスが訪れるということ。写真で見てもらうと分かるが、なんと25%の確率でDTチャンスに突入するのだ! DTチャンスに入れば、終了後には再びドラゴンゾーンに戻るというわけ。うーん、幸せな循環を繰り返したい!!

閃屋&おじゃのDTIIIインプレッション

閃屋　まださわりしかプレイしてないけど、今回のシナリオも相変わらずのドラトレ節が炸裂していて大笑いさせてくれるわよ(もちろんおやっさんも登場)。細かい演出部分も凝っているから、前作からのプレイヤーは違いを見て楽しめるんじゃないかしら。

おじゃ　とにかくチャンスが多い! という印象だったな。ゴールドイーターチャンスや、ドラゴンゾーンなど、盛り上るポイントが多くてシリーズ中最も熱いぜ。最終的にメダルもかなり返ってきたし、時間がたつのはあっという間って感じだったな。

今作では、モンスターの証は種族ごとにカテゴライズされているので、確認しやすい。

やり込み要素もたっぷりあるぞ

敵を倒した際にときどき手に入るモンスターの証を集めよう。一つの種族をコンプリートするごとに、何かいいものがもらえるらしいぞ。また、プレイ内容によって、さまざまな称号を得られるので、やり込めること間違い無し!

株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail：cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

今月は、11月登場アイテムの紹介に加えて、セガのプライズマシン「ひっパレード」を紹介！ ゲーセンで見かけたら、ぜひチャレンジしてみよう!!

プライズワンダーランド

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

ぬいぐるみ：首などのくびれた箇所が狙いめ。

箱タイプ：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャー DXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル長細型：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

1 ルパン三世 タイプライター型音声電卓

バンプレスト・11月下旬登場・2種

おなじみのメロディーを電卓で楽しもう!

ボタンを押すとカシャカシャと音が鳴る、タイプライター型の電卓が登場！ 「＝」ボタンを押すと、TVアニメ『ルパン三世』の各話タイトル時の音楽が流れるのだ。シックな大人向けのデザインもベリーナイス!

2 Nintendo ドットデザインマウス

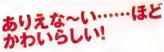
バンプレスト・11月下旬登場・2種

懐古的なドット絵が魅力!

今年で生誕20周年を迎えた国民的人気ゲーム『スーパーマリオブラザーズ』の、USBマウスがプライズになった。デザインは、ご存じマリオとクリボーの二種類。カクカクしたドットデザインが、何とも懐かしい。

3 ふたりはプリキュア MaxHeart DXライト付クリスマスフィギュア

バンプレスト・11月下旬登場・3種

ありえな～い……ほどかわいらしい!

クリスマスケーキ型の台座に腰掛けた、キュアブラック、キュアホワイト、そしてシャイニールミナスのキュートなフィギュア。台座のスイッチを入れると、ローソクに仕込まれたライトが点灯! 三種類集めれば、大きなケーキが完成するぞ。

4 機動戦士ガンダム 空気ビニール製ヘルメット

バンプレスト・11月下旬登場・2種

アムロとシャアになりきれ!

劇中でアムロやシャアが着用していたヘルメットを模した、空気ビニール製のヘルメット。サイズは大きめにデザインされており、大人でも簡単に装着できる。ガンダムゲームをプレイするときにかぶれば、盛り上がること間違い無し!

Prize Machine Pick Up

軸を合わせてリングを引っ張れ!

好評稼動中のセガのプライズマシン「ひっパレード」。プライズを乗せたトレイに付いているリングをうまく引っぱると、トレイが手前に移動。最後までトレイを引っ張りきれば、プライズがゲットできる仕組みになっている。

もし失敗しても、途中まで引いたトレイは元の位置には戻らないので、「次はゲットできるかも？」とついついコインを連続投入してしまう。その中毒性の高さは一度やったらヤミツキになるぞ。

遊び方

STEP ① 高さを合わせる

まずはツメの高さを決定しよう。押している間は、ツメが上に移動し続けるぞ。

STEP ② 左右を合わせる

ボタンを押し続けると、ツメが横方向に動く。狙った位置にツメが来たところでボタンを離そう。

STEP ③ 奥行きを合わせてGo!

最後に、ツメを奥へと伸ばす。伸ばし過ぎて、引っぱったトレイを押し戻さないように!

8 甲虫王者ムシキング～森の民の伝説～ブランケット

セガ・11月上旬登場・2種

冬のアウトドアに最適!

クルクル丸めると丸太のようになる、『ムシキング』のフリースブランケット。ムシ型マスコット付きのバンドが付属しており、持ち運びも便利だ。これから訪れる寒い季節を、これでバッチリ乗り切ろう!

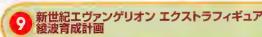
5 機動戦士ガンダムSEED DESTINY フェイズシフト再現フィギュア

バンプレスト・11月中旬登場・3種

フェイズシフト装甲の秘密がここに!?

見る角度によってカラーが変わる、新感覚のガンダムフィギュア。ボックス内のガンダムを、左側から見るとフェイズシフト装甲のカラー、右側から見るとグレーを基調としたディアクティブモード時のカラーになるのだ。ぜひゲットし、その秘密を解き明かそう!

9 新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア 綾波育成計画

セガ・11月下旬登場・2種

綾波のコスプレ姿を楽しもう!

育成SLG『綾波育成計画』のゲーム中で綾波が見せた、エプロン姿とネコ耳コスチュームのフィギュア。家庭的な雰囲気と小悪魔的な魅力が楽しめる、魅惑のラインナップとなっている。原型製作は、イベントディーラー「Pilot」の西村直起氏が担当している。

6 KONG ヘッドクッション

タイトー・11月中旬登場・1種

キングコングがあなたの部屋に!

12月に公開予定の劇場映画「KONG the 8th Wonder of the World」のプライズが一足早く登場! 愛嬌があるコングの頭部をモチーフにした精巧なクッションだ。全高約30センチのビッグサイズで、迫力満点!!

『三国志大戦』のプライズをゲットせよ!

10月より、『三国志大戦』のプライズが登場しているぞ! 『三国志大戦』プレイヤーはかかさずチェック!

Vol.1

Vol.2

三国志大戦 缶ケース

Vol.1が【R】劉備、【R】周瑜と、イメージ画像。Vol.2が【SR】曹操、【SR】諸葛亮、【SR】呂布だ。さらに裏面には、それぞれと関係と深いキャラのイラストが!!

三国志大戦 缶徽章セット

Vol.1が呉と蜀、Vol.2が魏、その他勢力となっている。6個で1セットになっており、それぞれの勢力の君主格、軍師格、萌え担当キャラ(笑)というラインナップだ。

7 SAN-Xオールスターズ タイニーマスコット

システムサービス・11月中旬登場・5種

豪華で愛らしい顔ぶれに注目!

サンエックスが生み出した人気キャラクターがクロスオーバー! リラックマ、たれぱんだ、こげぱん、ねこたん、みかんぼうやたちが、マスコットになって一堂に会するぞ。あなたのお気に入りのキャラはどれかな?

今月のプレゼント

- ルパン三世 タイプライター型音声電卓　2個セットで1名様
- 機動戦士ガンダム 空気ビニール製ヘルメット　2個セットで2名様
- 甲虫王者ムシキング～森の民の伝説～ブランケット　2名様
- 新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア 綾波育成計画　2個セットで2名様
- 三国志大戦 缶徽章　Vol.1～Vol.2をセットで3名様
- 三国志大戦 缶ケース　Vol.1～Vol.2をセットで2名様

実際にプレイしてみよう!

「ひっパレード」は、純粋にテクニックのみが左右されるマシン。プレイすればするほどうまくなるので、見かけたらぜひチャレンジしてみよう!

狙うはリングの真正面!

リングにツメを引っかけても、ツメの位置が中心から左右にずれていると、引っぱるときに外れやすい。そのため、ツメの位置はリングの真正面を狙うのが基本だ。うまくいけば、一回のプレイでトレイを最後まで引っぱることも可能だ!

このままの位置でツメを伸ばし、リングを少し通り過ぎたところで奥行き調節ボタンを離そう。

これは悪い例。位置が左にずれているため、引っぱったときにツメがリングから外れてしまう。

ワンダーフェスティバル 2005［夏］リポート act.2

8月21日に東京ビッグサイトにて開催された立体造形物の祭典・ワンフェス2005［夏］。今回は先月に引き続いて、ACT.2をお届けして参ります。今回はバラエティーの幅広さとクオリティー重視でセレクトしてみました。

アーケード関連の立体造形物をハイエナのうに捜し求めて早6年。実はアルカディア創刊当初から存在しているしぶとさ満点のサバイバルコーナー「立体貴族」、今月も連続推参! とあるアンケートハガキの隅に「今月の貴族、最高でした」とか書いてあるのを見付けてホロリ落涙。でも面白かったコーナーの項には貴族の番号が書かれてない(笑) 微妙なポジションの当コーナーですが、これからも攻めの姿勢を崩さずに頑張ります! ……来月もページ、あるといいなあ……(遠い目)。

Text：田渕健康

A・E・F　バルキリー燕、バルキリークララ、時空の歩兵、古代の歩兵（『アヴァロンの鍵』）／嗚呼っでんつーもけん MX／「一番よく引くカードと引かないカードを立体化しました（クララ、燕）。資料が少なくて苦労しました（時空、古代）。」／（編）徐々に人気が出てきた『アヴァ鍵』立体物。自分のデッキをオール立体でそろえたいのは漢の夢か。

B・C　エイリアングリーン（『バトルサーキット』）／**レオ〜ミッドナイトブリス版〜**（『カプコンファイティングジャム』）／CHEMICAL REACTION／「今まではよりサイズは小さいですが、ディティールをギュっと詰め込んでみたおま!」／（編）アルカディア読者を唸らせる力作続きですが、今回は『バトルサーキット』の初心者推奨キャラ・エイリアンクリーンと、ブリス版のレオが登場! 同ディーラーが出している生レオと比較してみてください（笑）。

D・H　ジョニー（『ギルティギア XX』）／超級覇王電影団!／「若本さんの声が聞こえそうな感じで造りました!」／（編）キャラクター性が剛速球で前面に出ている作品! テンガロン装着状態も激シブ!

G・J　シャロン、ルキア（『クイズマジックアカデミー』）／SHEONITE／「とりあえず、二人の胸の差に注目していただければ……。」／（編）コメント通り、原作に忠実に（笑）再現されたフォルムはお約束ということで!

I・K　ポイズン（『ストリートファイターⅢ』）／REFLECT／「髪の色着いてません一」／（編）ワンダーショーケースに選定されて以来、メキメキと腕を上げてらっしゃる吉沢光正氏の最新作! 表情といいスタイルといい、氏の芸風がいかん無く盛り込まれた一品!

※データはキャラ名（登場作品）／サークル名／「」の中は作品を手掛けられた原型師様のコメントです。酷暑&お忙しい中、ご協力ありがとうございました!

K

ワンフェス編

最近、さまざまなブランドとのコラボによるピンキープライズがタイトーよりリリースされております。どーせならタイトー作品をフィーチャーしたピンキーを作ればええのにのう、などと考えているのは俺だけじゃないっていうのかい!?　『ニンジャウォリアーズ』くのいちピンキーとか『奇々怪々』の小夜ちゃんピンキーとか。作ってくださいよおおお!

食欲？ 運動？ 読書？ ちょっぴりおセンチな秋のイラスト大特集!!

（北海道 包帯リミックスさん）
☆秋の色に包まれ、頬も染まるウィップ姉さんでした。

（京都府 はちさん）
☆肉まんが出回る秋は幸福。前歯がチャーミングですね☆

今号のイラスト一等星

KOFッ子 PLANET

宇宙空間に四季が存在するかどうかは別問題として、今回のKOFッ子プラネットは秋味一番でお送りします！ 栄えあるオータムイラスト一等星は静岡県 ショウコさんの秋風味庵眈美仕立てですっ。紅葉に溶ける庵の赤毛＋知的なメガネ上手で、無限のうるわし空間が生まれてますな。

Text:

（福岡県 織鶴かおるさん）
☆KOF童話編。シンデレラのアテナは拳崇の願望？

（千葉県 りんごっぺさん）
☆猫はタマネギが苦手……肉まんは大丈夫なのかしらん。アテナもちょっと心配そうです。

（愛媛県 嫌子さん）
☆超高速焼き芋マシンとして労働中のK'であった……

（福岡県 皐月トミィさん）
☆肌色を灰で統一。マキシマがまるで別の人になっちゃってます。怖ェ。

（新潟県 にょろりさん）
☆アンディとバカンス中に、トラブルに巻き込まれているとみた。

（大分県 軍艦Sさん）
☆ほのぼのやね〜。今年のレオナは携帯アプリでお楽しみください。

（東京都 墨桐マユイ侭君）
☆A-Froから強奪。もっちり感も此処には適用しないようですが……

（東京都 前川菜乃さん）
☆充電期間は終了と言わんばかりにクーラが目を輝かせております！

いよいよ締切間近！ 『KOF XI』イラストコンテスト

締切:2005年11月30日（水）

（北海道 くらけさん）

締め切りまで、いよいよ残り一カ月となった「KOFイラストコンテスト」。ここまでの投稿状況を見ると、「魁！漢道部門」の投稿が若干少なめで狙い目かも……。複数枚、複数の部門への投稿はもちろんOKなので、力作をお待ちしております！ まずは『KOF XI』をプレイしてイメージをつかもう。今すぐ近くのゲーセンにGoだ！

投稿部門

- **ニューカマー部門**：『KOF XI』から新たに参戦したキャラクター専用の部門！
- **いつものキャラ部門**：京、庵、アッシュなど、おなじみのキャラたちはこちら！
- **マイチーム部門**：3人一組のチーム部門。既存、オリジナルどちらでもOK！
- **魁！漢道部門**：一筆入魂の男前イラストを募集！ 渋みの効いた男キャラを描け！

KOF衛星アップリンク

待望の新作携帯アプリ配信

SNKプレイモアの携帯サイト「SNK WORLD!!」で、KOFギャルが登場する恋愛シミュレーションゲームが配信中！ その名も「Days of memories〜僕と彼女の熱い夏〜」。ユリと香澄が街中で出会うなど、イベントが多数用意されているぞ。

アテナ、レオナ、ジェニー、舞、クーラ……どのヒロインと仲良くなる？

KOF アニメ配信決定！

『KOF』のショートアニメが今冬より配信開始！ 製作は、ハイクオリティなアニメを多数輩出したプロダクションI.G。脚本監修はKOFの小説などで有名な嬉野秋彦氏。続報を期待して待て！

京はもちろん、歴代主人公や人気キャラクターが登場！ 全4話で、Web媒体などで配信が予定されている。

「KOF」シリーズのイラスト、一言ネタを大募集！ 次々号2月号の締切は12月16日（金）必着。あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「KOFッ子PLANET」係まで。メールでの投稿はsp_kof@arcadiamagazine.com 次回テーマは「お正月」特集。ベタでスマン。だが来年の干支、戌が居るとうれしいぜ！

読者が創る、ゲーセンの未来
A・Fro
ARCADIA FRONTIERS

2005年も残り3号、は、早ッッ！「まだ北斗祭りもストレートロング特集もメイドコロシアムもしてないよう」と嘆く担当ズ。皆さんはやり残したことがないように、ここぞとばかりにガッツり投稿しておきましょうっ。今年のネタは今年の内に、これが投稿常連のための必須スキルですがな！

田渕健康：160ページ（バラエティCMYK）／162-163ページ（大瀑布）
福田柵太郎：158-159ページ（CMYK）
カイゼルちくわ：161ページ（グレスケ）／164-165ページ（歳時記）

（大阪府　紅煉さん）

カラーイラストを掲載するコーナーです。18文字で終わっちゃったよ。なんか、もっとこうカラーイラストに賭ける皆様の情熱をお伝えできる言葉は……ま、現物を見てくれれば分かるよな！

今月の一枚！

（東京都　ヨウタ君）

（千葉県　麗Crown君）
☆クリスマス特集フライング！
爆発エンドは悪役の特権すよ、ええ。

（福島県　ひえしょうさん）
☆風凰も一人は寂しげ。
次は雷凰もセットで4946！

（広島県　森本健司君）
☆友のために戦え！　これが元祖のメンチビームだ！

（埼玉県　ササナミさん）
☆アイドル最軽量のやよい。おやつでウェイトアップ！

（福岡県　皐月トミィさん）
☆『郡狼』では黄式メカ孔明（武力10）が……
登場しませんヨネ。

（長崎県　皐月さん）
☆兄ゲッチュウな崇秀ちゃん。
しっかり者ですよね。

（東京都　惟音彦之丞さん）
☆ファウストの患者がまた一人。
退院へ向けて走れ！

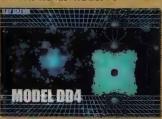
（東京都　さかきさん）
Ⓗ女性に保護されるイメージのギルであった……。

（兵庫県　にゃんこパンさん）
☆砂漠の虎ラゴウを娘っ子に変換。頭部ビームサーベル風の骨で愛犬（虎？）元気だワン。

（東京都　西村もつ君）
Ⓗ『ワールドヒーローズパーフェクト』の究極生物NEO-DIOが『NBC』で10年ぶりに大復活！
宇宙に放逐したいぜー。

（岐阜県　夕清さん）
☆リョウコも復活希望！
とりあえず袴履こう。

（青森県　水玉うるるさん）
☆ハロウィンっとにゃー。
かぼちゃぱんつが罪深いぜ。

（大阪府　あきゅさん）
☆祈り手は世を儚み、世界を呪ってしまいました。

（青森県　はむはむ君）
☆特徴的な飛行物体と格子の転地。
「DAY DREAM」の譜面が脳裏をよぎります。

投稿作品の名前に付いているHマークは、ハードゲ……いえ、その投稿者の方がHPをお持ちということを示す印です。ARCADIAMAGAZINE.com内の「投稿者リンク」コーナーに、今月号発売から1カ月間リンクが設けられていますので、気になる作品の投稿者のHPをチェキ！　担当アフロズのへっぽこコメントも参考になりますように。→　http://www.arcadiamagazine.

今号の投稿数No.1！
『ポップンミュージック13 カーニバル』イラスト特集
カーニバル横丁

復活キャラや新衣装キャラが多数出演の『ポップン13』に、投稿が集中っ！ A-Froでもカーニバルやっとくしかないでしょう～、オッケ～！ ちなみに今月はロキ様、ミミ＆ニャミに人気が集中しましたにょ。

（埼玉県　雪玉ゆうさん）
☆ロキ様の蜘蛛糸ドレスに鼻血ッ。動じないアルビレオもさすがだ。

（宮崎県　ウタノエイリさん）
☆希望と夢と大きな不安。セシルの旅を見守りましょう。

（宮城県　69☆Uさん）
☆リバイバルキャラ多数な『13』、新旧ファンともやるしかっ！

（広島県　和紀真さん）
☆ウサギの道化が飛び跳ねる、世界で唯一のカーニバル！

（静岡県　五十鈴真樹君）
☆メガネをかけるとミミニャミが人化するという都市伝説。

（神奈川県　M／Sさん）
☆金色が電子の魔女（？）っぷりを演出ですねっ。

（岩手県　サトウコオリさん）
☆BADの落雷が彩るメリー・エレゴスマス（強引）。

（滋賀県　満月だんごさん）
☆背景の新キャラに会いにいきたくなったかな？ 擬人化の仮装が通行証。ゲーセンからカーニバルに行ってみましょう！

（千葉県　高遠かるぴさん）
☆ロウソクの使い方がハードDEハード☆いや、基本的に間違っていまくってますから！

（熊本県　エレ金哲君）
☆僕らの心の中で発売予定の『パワスト3』はこんな感じ。かりんたちの変身後が気になるのう。

（東京都　てるてる君）
☆下僕は飽きたら中国四千年的に改造してみるアルね。

（三重県　HOLYさん）
☆カイ、血戦仕様。瞬間的にソルの武骨さを凌駕してますよっ。

（神奈川県　鏡之介君）
☆和風ヘア購入おめでとう！おさげも捨て難いのですがねっ。

（神奈川県　公式さん）
☆子ゼルに大人気の彼ら。『インセクターX』を忘れちゃ……って、スタンの指先の甲虫がそうなのか？

（新潟県　にょろりさん）
☆ウィッチという単語には鬼婆という意味も……ヒィィッ！

（北海道　蒼倉トモさん）
☆浮遊感あるイラストとウサ耳はアフロズを狂わせます……。

（東京都　大沼由実さん）
☆血色人形に奪われる熱、立ち向かう心も冷めていく。

A-Froひみつ情報 ついに格闘ゲームの大祭「闘劇'06」の競技種目が決定しましたね。会場でA-Fro投稿作品とか展示できればいいんですけどね（そんな場所無いしなー）。そんな野望はさておき、競技種目に関連する投稿作品（イラスト、文章）はひょっとすると掲載確率が上がるかもしれません。新たに投稿を志す方は、闘劇関連タイトルで初掲載を狙ってみるのも一つの作戦ですぞ。

漢なら斬ってみろ!!

祝！天下一剣客伝稼動記念 サムっ子ソロリティ

ついに稼働を開始した『侍魂』最新作。タイツ大統領やメイドやネコミミやフンドシやらで、もはや異世界の様相を呈する今作、バーリ・トゥードな武士道に括目していただきたい！　キャッチで「漢なら～」といいつつも、掲載イラストはギャル～ン要素が高いのは気のせいだと思うがいいだろう。

（東京都　有葉貴重さん）
☆薄幸化が進む侍女性陣。ちびっ子には目の毒だとでもいうのかい!?

（神奈川県　ヤサーサ君）
☆アースクエイクと腐れ外道が並ぶと、画面占有率90%超！

（千葉県　バックアーボさん）
☆ピンキー夢路（アボさん命名）状態だと、性別判別不能ぞ。

（東京都　良月君）
☆ヒロインは増えども人気安定の三人。さすが看板娘！

（大阪府　YU＿3君）
☆ティームチャムチャム、いまこそ輝きの時！……え？　いろはも気になってるって？（泣）

（埼玉県　げっつ☆先生）
☆初代では対戦ダイアグラムが9:1でしたが！　現在はナコが盛り返し気味？

（兵庫県　ひらへさん）
☆"悪ナコ"や"紫ナコ"、本名とは別の通り名も有名だったり。

（神奈川県　itotin君）
☆侍萌え部門代表の座は堅守。って、そこを競うのですか説。

（東京都　采姫姫さん）
☆稼働前から話題集中、稼働後はさらに投稿量増えてる気が！

GLASS MANIA 2005 AUTUMN

先走り覚醒!? アサギ嬢の集い ACT.1

発表と同時にドすげえ盛り上がりを見せる『エスガル2』のアサギ嬢。AMショーでも大好評を博し、投稿量増加にブーストをかけた次第。

（東京都　あばら君）
☆「衣装の露出度が低くて感激！」とのコメントを頂きました。やっぱ黒タイツでしょ。

（神奈川県　葵ひなた君）
☆発売はもう少し先！　来年度の眼劇で活躍してくれることでしょう。

（東京都　タニ君）
☆どうみても委員長顔（！）な二人（一人）。覚醒後も異様にポイント高し。

グラスメイニア残照大決戦

好評のうちに幕を閉じた「眼劇'05」。んが、諸事情で見送られたカラー版グラスマニアをいきなりお届けしたい我らなのさ。「カラーの眼鏡特集は色眼鏡特集ですか？」などとSG（シベリアギャグ）を漏らす輩は、後で執行部役員室まで来なさい。

（東京都　貝瀬君）
☆先日発表された新作ではクラークも加わり、眼鏡率UP！

（香川県　鷹井ユウさん）
☆眼鏡は今や青春シンボル！存在感増大中なのです。

（山口県　西河"AYULOVE"貴教君）
☆KOFッ子から強奪の巻。グラサンエディット希望フォー!!

（静岡県　神堂晶さん）
☆いつかCDショップにも"メガネロック"のカテゴリーが!?

（福岡県　あじさばこさん）
☆懐かしの『サンドアール』より！　アレンジ利いてマスネ。

A-Fro ひみつ情報　干支にBIN☆KANなアフロズが誇る年末年始特集は「平成十八年度は戌年だよ！　お犬様祭り」に決定！　毎年同じ正月企画な気もするが、それは気のせいだぜ！　正月らしいイラストを描くもよし、ゲームをプレイ中に犬にかまれました、なんてドジッ子投稿もよし。新しい年の到来に合わせて、新企画の提案なども大歓迎！　読者のみんなも大々的にやっちまいな！

アフロ グレースケール。

秋といえば読書、スポーツ、食欲と日本人が大忙しの季節ですが、まずその前にゲーム！ そんな勇者たちに贈る、モノクロ作品素敵空間がここ、「グレスケ」なのッス。

（岩手県　甲寅君）

集うハイランダー『旋光』大会レポート

去る9月18日、私のよく行くゲーセンで『旋光の輪舞』の大会が催された。

このゲーム、個人的には大変気に入っているのだが、斬新な内容のせいか、まだ設置店舗が限られているようで残念だった。それだけに大会開催はうれしいことだった。

さて、大会前日。『旋光』のおかげで友達になった面々（6、7人）との会話。

「大会何人ぐらい来るかな？」

「やっぱ身内ばっかになるかなぁ」

「十二〜三人来れば上等じゃねえ？」

失礼ながら、開催されるお店も大型とは言いがたく、自分たちのほかにプレイしている人を多くは見掛けなかったため、だれしも過剰な期待はしていなかった。それでも、「大会」というといつもとは違った空気の中で、自分が優勝することを全員が考えていたに違いない。

ところが、当日。

なんと集まった人数は約30人（！）。半分以上が知らない顔だったのである。

まず、驚いた。次に、なんだかうれしくなった。自分たち以外にも『旋光』を好きな人がこんなに大勢いたこと、この大会のためにわざわざ県外から来た人までいたこと、そして何より普段戦わない相手と戦えること。

幸い（？）、身内同士での衝突は無く、友人の対戦や自分たちとは全く違った戦い方を堪能することができた。しかも、なんとグレフの丸山社長とキャラ担当の曽我部氏が訪れており、大会は大きな盛り上がりを見せた。

私自身は1回戦（正確にはシードで2回戦）で敗退してしまったが、大変楽しい、そしてうれしい大会だった。

「だけど、次回はもう少しだけでもいい戦績が残せるよう、精進を重ねてやる！」

こんなに楽しい体験をさせてくれた『旋光の輪舞』、一緒にプレイしている友人たち、大会を開催してくれたお店、当日参加してくれたプレイヤーの方々、わざわざ来ていただいた丸山社長と曽我部部長、ありがとうございました!!

（京都府　しゅまごら男君）

☆普段とはまったく違う環境で、その作品の新たな魅力が見付かる場。それが大会！「腕に自信が……」なんて物怖じしないで、その作品が好きならぜひ参加してみましょう。世界が変わりますよ〜。

曽我部先生のお姿が見れるのは『旋光』大会だけ！（違）

（福岡県　あまどれあさ君）
☆切り絵の大作で『水滸演武』を見る日が来ようとは！ あの凛ゆいキャラたちは、後世に伝えたい宝デス。

（山口県　里田里見さん）
Ⓗ無頼猛将・甘寧、ここにあり！ 各武将の背景も知ると、『三国志大戦』はさらに面白いですぞ。

夏休みの出来事

9月号・読者アンケートの「ゲーセンであったうれしかったこと&悲しい出来事は？」という質問に、少し考えたことがありました。

私はそのアンケートに、「うれしかったこと・人との出会い」「悲しかったこと・出会った人々との別れ」と書きました。ゲーセンで同じゲームを通し、いろいろな人と出会えるのはすごくうれしいし楽しいことですが、なかなかゲーセンに行く暇が無く、交流が無くなってしまうという悲しい面もあります。それを避けるには「適度な距離を保って接するべき」と、しばらく人とは話さない時期が続きました。

でも、今年の夏休みにちょっとしたきっかけでⅡDXのバトルを申し込まれた時、やっぱりだれかと一緒にプレイすることは楽しいということに気付き、はっとしました。

ゲーセンという場所は、筐体をみんなで共有するということでいろいろな出会いをもたらしてくれます。その出会いを大切にしていかなくてはならない……と、今は思っています。

（神奈川県　ぶいけぇさん）

☆出会いと別れは常に一緒、などと怖れては、数々の素敵な楽しみを逃してしまいますよね。ゲーセンならではの「ゲームでの出会い」を大事にしてください！

Ⓐ（静岡県　ココロザシノさん）
Ⓗ最新作『カーニバル』のリエ嬢は、ザシノ女史も激オススメの元気いっぱいっぷりだとか!?

（埼玉県　松澤シュエキさん）
Ⓗ猫好きにはたまらない新キャラ出現!? ふわふわもこもこのカーニバルですな。

投票最多数は「普通にキモイ」

ギャース！ 10月号アフロのページを閉じると、ちくわ氏のツーケが天川さんの絵にジャストフィッテル！ ディズィーが！ テレサママが！ ベア社長が！ ヒィィー!!

（茨城県　沖田戒（SG）君）

☆各所より数々の慰め、苦情、「キモい」を頂いた、前号掲載のちくわ罰ゲーム。正直、お目汚し申し訳ございませんでしたーッ！

（神奈川県　天川君）
☆ゲームの中でのサキュバス娘の活躍が増えるよう、国民総出で嘆願してはどうかと思う今日このごろ。

（神奈川県　公式さん）
☆パティちゃんもお手上げの難問。ダークアレンジ祭りで実践か!?

A-Fro ひみつ情報 上記の沖田戒（SG）君の投稿でも触れていますが、ちくわに7月号の表紙にあった「ツィーランのヒップ☆ホップなポーズ」を再現させた罰ゲームに、「選択肢に"キモイ"しか無いのが泣ける」「美しいよ！ これから眼科に行くところだけどね私！」などなど多くの反響を頂きました。今後も至らぬ点が多いアフロズへの懲罰案を、練りに練ってくださるがいいさー!!（ヤケクソ）

(富山県　流火李月さん)
☆弟さんを責めないで！
人間、正直が一番ですたい。

(東京都　良月君)
☆見下しフェイスに人気集中！
でも本当は心優しいんだよ、多分。

A（北海道　蒼倉トモさん）
☆天然の旨みが存分にあふれた作品というか、異様にカワイイ芸風がタマランチア。

アルカディア大瀑布

たぎれ！　マグマのごとく！　震え！　ヒグマのごとく！（困）　ゲーセンキッズの愛言葉「アルカディア大瀑布」、今月も開拓開幕！　持ち回り担当制により、今月から3カ月は田渕健康がお送り致します。

（新潟県　鳳至慧さん）

秋のアフロまんが祭り

季節はまさに毒書の秋！（スルー希望）　そんなこんなで、今月は1ページブチ抜きで漫画特集と洒落込んでいきたい。不覚にも笑ってしまった作品や、お気に入りのハガキなどありましたなら、アンケートハガキのお気に入り項目に名前を書いていただけると助かりマスドライバー。

(静岡県　虹宮ミシンさん)
☆ホントだ！　しゅ、しゅげえ〜！
アフロトリビア・菌の脳を贈呈。

(長野県　LEG君)
☆早く全国に行き渡ってもらいたいトコロ。遠征するも可だ！

(福岡県　武術師某さん)
☆変やなかやん、こいくらいふつーに言うばい！　別んとこの方言自慢も募集！

(東京部　劇団もんてかるろ君)
☆結構、評価高いじゃん！　もんて氏は引退禁止で頑張ることを要請します。

(東京部　猿合掌君)
☆ばれちゃあしようがねえ。

(岩手県　猫ラヴサトウコオリさん)
☆断りを入れられてもシケるものはシケる。風がそう教えてくれた。

(東京都　百地羊作さん)
☆ワルドッグの鉤爪が突き刺さる日もあることを覚悟してほしい。

(島根県　そぼろビシャモン君)

どーも〜。HG（ハードギャグ）で〜す

ファンタスティック・フォォォォォ！（違）　A-Fro的にバチコイなキャラであるHG氏を大フィーチャーしてみました。というか、水玉うるるさんには生け贄になってもらいました（笑）。オーケ〜ィ！

(青森県　水玉うるるさん)
☆ガーデンローズあてにしようかと思った…
クド過ぎるその芸風にアイ…フォール…

(千葉県　桃源☆郷君)
☆今年の夏は人に会うたびにこのネタで虐められたという。ゴヴォ！

(茨城県　沖田戒(SG)君)
☆夢は夢のままで終わるのもアリ。
風がそう教えてくれた。

A-Fro ひみつ情報
各コーナーの受け持ちは、3カ月周期で三人の担当がローテーションを組んでおるわけですが、コーナーに関わらず、到着している投稿作品には担当全員が目を通しておりますのでご安心を。余談ですが、このローテーションを組み始めてから、もう4年ばかし夏の水着特集が回ってきておりません……。神様、1年を14カ月とかにしてローテーションを変えてくださいッ。

MM無理想無解決ターボ

「ゲイは身をタスクフォースハリアー（UPL／1989年）」などと、いろいろなものが入り交じって、もはやよく分からない自作自演を繰り出しつつ、「MMT」へとなだれ込んでいきとうござる。

「イージスガンダムって、某国で本当に開発されているらしいよ」「某国のイージス」
（富山県　山田道楽斎君）
☆……ごめんよみんな、ボクが代わりに謝るから、山田君をそんなに責めないで!

目がっ！ 目が～っ！ ちくわ氏のツィーランポーズの刑は、読者にとっても罰ゲームだっ。俺が何をしたってんだよぅ……ゲブフォッ……。
（埼玉県　ケロパス君）
☆今後も競合企画の敗者には目を覆わんばかりの刑罰が処される予定なので、震えて待つといいだろう。

『アイマス』のページのイラストを担当されてるsaxyunさんのカワイイ絵に萌えを感じたアナタ！ 氏は同社ながらアルカディアと対極に位置する"マジキュー"でも、激オモシロ4コマを連載中です。いわゆるひとつの「要チェックや!」以上、マジキュー広報石川県支部長（非公認）からのお知らせでした。
（石川県　甲藤智弥こと二代目SB1号君）
☆さっきゅん先生に無理言ってイラストを描いていただきました。「脱力なら任せとけ!」というユルイ空気を味わいたい方はぜひともチェキナー。

「分け入っても　分け入っても　黄巾の群れ」……あ、季語がねえや。
（岐阜県　裸の王様君）
☆人気番組「俺たち、黄巾族!」では、黄巾ベスト10や黄巾懺悔室など、張角さまファン必見のコーナーが（略）。

『アイマス』で往年のナムコミュージックをアレンジした曲も歌ってほしいですね。タイトルは"DIG☆DUGが止めらんない!"とか。
（東京都　ミカツ堂君）
☆『ワンダーモモ』など歌詞付きもあるので、次回作に期待!

⬆（千葉県　岩本麻衣さん）
☆彼女にも勧めるといいだろう。

⬆（新潟県　にょろりさん）
☆またーつドラマが……ごめんっ。

⬆（埼玉県　タピオカ君）
☆『ダブドラ』や『風雲』も無かったよ。

⬆（富山県　流火李月さん）
☆おかげで規則正しい生活に。

⬆（群馬県　NAGA君）
☆今、時代の追い風が吹いています。

⬆（千葉県　左京寺さん）
☆広告特集は好評。またやります。

⬆（東京都　ゲコゲさとる君）
☆姫対王様。採集されるのはどっち？

⬆（埼玉県　UZ君）
☆水銀吸うんじゃないの!?

⬆（大阪府　天丼君）
☆無理矢理感が逆に心地いい。

⬆（大分県　ぐれちゃんさん）
☆罪作りなタッチパネルだぜ……。

プリセル大作戦

荒くれかつハッスルマッチョなボーイズを、おきゃんでキャワワな女の子に変換してみそし！ という趣旨の下に行なわれている本作戦。アレンジを加える際には、描き手さんの感性が重要となるのは言うまでも無い。

（京都府　呆虚さん）
☆最近のクノイチにはニーソ標準装備なのかー。クエ子もNYにいそうである。

（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆うっ！ かわいいやんけ！ 衣装そのままですごくイイカンジなのはなぜ（笑）。

（東京都　麻月理夜さん）
☆新旧取り交ぜたプリセル尽くし! よく見りゃ年齢の幅も広い!?

ゲルエロス村

常に一定以上の投稿量を誇る人気コーナーであり、大瀑布の屋台骨である重要ポイントを覚えておくべきっしょ。

（千葉県　バックアーボさん）
☆「村送りになりそうな気が」という予感を尊重しました。

（北海道　砂丘の虎君）
☆練習後からワンカット。健康的お色気は、当コーナーでも推奨!

（埼玉県　ササナミさん）
☆今や国宝級の一品。全国にどれだけ残っておるのだろう……。

A-Fro まままままま間違い探し!

常に一定以上の投稿量を誇る人気コーナーであり、大瀑布の屋台骨である重要ポイントを覚えておくべきっしょ。

（東京都　飛剣祐君）
☆難易度★★ 付き人にブラックケンスウがいたり、告白日記をつけちゃったり。

（熊本県　エレ金哲君）
☆難易度★★★ こーいつは難しいぜ子ゲェ～ン。

A-Fro ひみつ情報　ならば、中年の神様でも「かみちゅ!」になるんじゃないですか？ との質問を放ちつつも、当アフロでもアーケードゲームに関するさまざまな質問・疑問を受け付け中でおじゃる。アーケードゲームで感じたり、ゲーセンでふと思ったりした謎や、うっかり発見してしまったアーケードゲーム業界の秘密などなど、解明したい問題がありましたなら書にしたためてレッツ投函! 案ずるより生むが家主! 遣ッ!

げゑせん歳時記

[illegible]ネタや、見掛けた事[illegible]ゲーセンのお気軽ポスト[illegible]ところと始まりますよ〜。

もしかしてシャレ!?
鍵
記事にてA.B.Aのキーポイントとなるだろう。
アルカディア

（千葉県　瀬川秀さん）

アイドル育成と超絶心理戦

祝『アイドルマスター』稼働！　早速クビまでどっぷりはまり込んでいる御仁も多かろうと思う昨今。

不肖諸江、この手のサテライト筐体モノを今まであまりプレイしたことが無かったのだが、他称(↑ポイント)「ギャルゲー番長」の名を汚すわけにもいかず、とうとう「地獄の金欠スパイラル」への道を歩むこととなった次第。いやむしろ、高槻やよいタソをトップアイドルに仕立て上げるまではやめるわけにもいくまい、というのが本当のところである。

さて、このゲームをやるにあたり、最も必要なものとは……まずはそのサテライト筐体に座る「勇気」とも言われているのだが、そこは年季の入ったギャルゲー番長(他称)、無問題も無問題。その程度で挫折するほど俺も甘くはない(↑いやな表現だな)。

最初はただ単に「やよいタソ萌え」という一念だけでプレイしていたのだが、そのうちにふとあることに気付いた。「こいつァただのギャルゲーじゃねえ……これはモロに対戦ゲーだ……。」

このゲームの真骨頂はオーディション時の心理戦、それも審査員が赤く光り出してからの攻防にあると見た。

もし自分がそれまでの成績がイマイチだった場合、あえて場を荒し一発逆転に賭けることもできるし、逆の場合はいかにそれをしのぐか。もちろん対戦相手は1対1ではなく1対多数である以上、そこには運の要素も絡んでくる。

しかしまあ、気付いたからといってなかなかうまくいかないのもこれもまた世の常。負けが込むと当然待ち受ける「活動停止」にマジで凹んだり、さらに引退コンサートの演出だったりメールとのリンクっぷりにグラリときてみたり、楽曲演出の古き良きアイドルっぷりにまたグラリと来たりしている。何と言ってもベストテン世代にはもう「アイドル歌謡」というだけでガード不能なのだ。

とりあえず二〇〇〇円分遊べば、面白さは分かる……と思うのだが。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

Ⓗアイドルを愛でるライトな遊び方から対戦を極めるヘビィな遊びまで、幅広い楽しみ方ができる『アイマス』。某T渕師匠もオススメの逸品です。

A（東京都　負田まけお君）
☆ヒィィまさに情け無用！奈落戦士は永遠に残虐です。

THE KEY OF AVALON…

（愛知県　MOGU蔵さん）
☆さらに世界が広がっていく『アヴァ鍵』。今後の展開も楽しみ！

（東京都　猿合掌君）
☆ゲーセンにて好評稼働中の『剣客伝』。全国でいろは番長が誕生している模様ッ!!

（福島県　ひえしょうさん）
☆鍵の聖戦に、もたらされる「秩序」。その二つ名に恥じぬ活躍となるか……？

秋だ一番！カード系祭り

昨年に引き続き、今夏も(自分の中では)「TCG夏の陣」が勃発した。

経歴が最長の『アヴァ鍵』では、女戦人族を主体とした、通称・「戦うお姐さん」なるデッキを駆使し、カード収集に没頭。一方『バトクラ』では、以前からあった西村修に加え、最近GETできた藤波とで「無我コンビ」を組ませ、対戦相手に秩序なるものを教え込もうかと日々頭の中で構想中。また、『ドラクロ』と『アイマス』で、闇属性の亜竜とおっとりとしたお姐さんをプロデュースしたり、時期ネタで『ムシキング』のカードを引っ張り出してプレイするものの3戦目くらいで敗北し、周りのお子様に冷ややかな目で見られたり、『おしゃれ魔女』では排出カードをめぐって、お嬢さんたちの「カード争奪戦」が勃発する始末。

でも、こんな時期と状況にあって、地元では上記のゲームが一同に設置してあるゲーセンは無く、各プレイ代と移動費とで、財布の環境は常に真冬状態……デッキ資産だけならかなりアツいのに……。

（岡山県　きるえりっぴ智恵君）

☆資産はかかるものの、その分カードトレードやデッキ構築など、ほかのゲームでは味わえない楽しみがあるTC使用ゲーム。

冬に着る服が買えなくても、余りカードで服を作る！　というくらいの気迫で臨むのが漢ですな！

（北海道　秕宮さん）
☆これからも新作が出続けても、この三人のベスト・トリオは永遠に不滅なのです。

嘘はいかんが妄想は歓迎？

KOFに不破刃出場だの、『QMA』恋愛AVG化だの、数多くのハタ迷惑な流言飛語でひんしゅくを買ってきた私ですが、なぜか「新作でザンギエフが飛び道具を取得」というウソはことごとく一発で見破られます。

なぜウソと決めてかかる!?　ザンギがかわいそうじゃないか、プンプン！

（群馬県　禄田之丞改め銀河アズマ君）

☆アレですな、春麗の脚が細くなったというウソくらいに信用ならぬ言葉ですな……。

格ゲーの妄想ネタ投稿は、A-Froはもちろん、闘劇魂の「闘羅武」でも随時お待ちしてます！

刃物チーム

（福島県　莫君）
☆チームエディットがKOF最大の魅力。でもこのチームはなんか逮捕されんか!?

（京都府　むきえびこさん）
☆言われてみれば確かに！　エディとか、身体腐ってなくてよかったデスヨ(コラ)。

A-Fro ひみつ情報
いよいよ年末年始も近付き、今回募集する特集も年末年始がらみ。というか、今年もあっという間でしたな……と早くも遠い目をする自分に渇ーッ!!　年末年始特集のみならず、リニューアルに向けて動き出したA-Froへのご意見、ご要望もお待ちしておりますゆえ、昨今の気温低下で脳内温度が下がる(注・それ死にます)前に考えていただけると吉です！

お悩み・質問めった斬り

即断即決侍

世は悩みと疑問にあふれちょる！ というワケで最近増えてきたお悩み・質問系投稿をばっさばっさと斬ったり投げたりします（コラ）。

765プロダクション社長！ レイニャンやタテハやレコ姫をプロデュースできないのですか!? 私に任せれば絶対トップアイドルに育てて見せますよ！ ……やっぱ無理竜?

（神奈川県　吉本正（仮名）君）

☆他社だし……あ、泣かないで。ここはとりあえず、「虫姫たま」やケイブの携帯サイトのアプリで我慢するのが吉です。向こうでケイブ携帯サイトの記事担当・アルカデ仮面が幸せそうな顔してますし。

悪魔軍団はイケメン軍団といいながら、イケメンはローレンスとアルベールだけやんか！ イケマッチョ、イケウーマン、イケボーイ……。それにエトワールが女って……。たっ、宝塚!? まんまとダマされた女がここに一人。むっきーッ!!

（兵庫県　ヒロさん）

☆おそらく、イケメンの「メン」（men）は男性という意味ではなく、「人類」という意味で使われているのでしょう。って、悪魔軍団は魔族じゃん。というわけで、イケ面という強制変換でどうかひとつ。

『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』のいろはに悶絶どころか、睡眠中に夢の中にまで出てきた俺は、人としてどうなのでしょうか……（実話です）。

（千葉県　キス＝バッドガイ君）

☆大丈夫。人としては……。などと含みのある回答をしつつも、全国各地にきっと「俺だけじゃなかった」と胸をなで下ろしている同士が多数であると思いたい……い、いや思う今日このごろです。

ゲームの市民権を確立させるために、エコロジーなゲームとか、ヘルシーなゲームとかを作れないものでしょうか。

（茨城県　妖怪出魂君）

☆DDRのような身体を動かすゲームなどは、かなりヘルシーで広く愛されていますね。ならば再生紙で作られたDDR筐体など……いや、真面目にすいません（汗）。

ヘルシー＆エコロジーなアイデアがある識者の方からのご意見、お待ちしております。

行きつけの本屋がアルカディアを置かなくなった……。これからどうやって生きていけと……?（倒）

（栃木県　Ridoruさん）

☆行きつけじゃない本屋に行きましょう。……ん？ いや待てその手ごろな大きさの石を振り下ろすのはやめッップ!?（倒その2）

ちなみに弊社HPでは、リニューアルオープンしたエンターブレインストアの通信販売をご利用できますぞ～。

（岩手県　サトウコオリさん）

☆「RALLY」はCymbals、「青春狂想曲」はcali≠gariと、どちらも有名バンドの曲です。さあ買いに走れィ!!

（静岡県　桜井ハズキ～日本語変だ。～さん）

☆アフロズ全員か、救わねばー！と叫びつつも、乙女心が分からない我らではと、悔し涙に暮れた1枚です。この悩みを投稿するには多大な勇気が必要だったはず……それに応えてくださるご意見、切にお待ちしております！

オレの専用モンスターはどこですか。
祝：鎧聖戦!! ところで

（大分県　奏砂都さん）

☆【鉄の竜】……レジェンドですか。
恋力と不思議パゥワァで引くべし（無理）。

ARCADIA No.60号157Pより、このままアンディが返ってこなかったら、私のせいでしょうか……。ヘタなこと言うもんじゃありませんね…
ccc

（宮崎県　cccさん）

☆アンディ逝去予想をなさってましたな。
大丈夫、必然の流れングファァ!?（暗殺）

（栃木県　空園美希さん）

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
- ○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
- ○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
- ○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
- ○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
- ○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
- ○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
- ○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
- ○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本技！
- ○イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
- ○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
- ○推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
- ○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95％で保存を。
- ○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

次々号2月号の締め切りは……　11月21日（月）必着!!

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

枯れ葉散る
白いテラスの　晩秋に……

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

じっと見つめて、ほしいですよね同人誌！
イベントで手に取って同人誌を選ぶのは楽しいですよ。
もちろん当館の通販もご利用ください！

案内人：執事（名前募集中）＆メイド（名前募集中）
文：布丸　イラスト：オイコ

CFJ&ヴァンパイア　発行／Howling

闘宴～Fighting-G! DASH!!

ギャグ

ジャムプレイヤーキャラ不登場が決まったガロンが、とにかく目立とうと大奮戦！濃いめの絵柄と高いテンションで突っ走ってマス。

制作者より：ガロンと愉快な仲間たち(?)によるファイティングジャム＆ヴァンパイアごちゃ混ぜギャグ本。

A5判　28P　オフセット　表紙2色
400円分の無記名小為替+140円切手+宛名シール
〒223-0055　神奈川県横浜市港北区綱島上町133　田中様方「Howling」係

鉄拳5　発行／R.R.Q

WARNING SERIOUS WARNING!

ギャグ
シリアス
4コマ

仁が女性化してる点をあまり気にせず読めてしまう一冊。シリアスないい雰囲気で、花郎がやたらと血の海に沈む4コマが笑わせます。

制作者より：[illegible]

B5判　24P　オフセット　表紙カラー
送料込み700円無記名定額小為替+宛名シール
〒960-8157　福島県福島市蓬莱町4丁目3-15-42　堺様方「TKI・A」係

beatmaniaⅡDX　発行／きんぴら兄弟

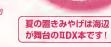
SOUND Wave

今月のオススメ

ギャグ　イラスト

制作者より：[illegible]

B5判　28P　オフセット　表紙カラー
400円無記名小為替+200円切手+宛名カード+連絡用80円切手（未使用時返却）
〒241-0831　神奈川県横浜市旭区左近山団地5-6-203
溝上様方「通販」係

夏の置きみやげは海辺が舞台のⅡDX本です！

夏の海に遊びに来たⅡDXメンバー。海辺でのドタバタと、恐い話で盛り上がる夜の、計ショート二本をメインに、イラストなども収録。ほのぼのしてます。

ライトで目を通しやすい絵柄とテンポのよいギャグが効いた一冊です。ちょっとボリュームは軽めですが、あと味はスッキリさわやかですわ。

伝言板

ヒト恋シクナル季節……

ギタドラ中心音ゲーオンリーイベント
「ギタドラまっしぐら！（仮）」
http://massigura.com
日時　2006/1/22　11：00～15：00
場所　ハイライフプラザいたばし 2F
募集　直参 補助・コスプレ 当日
（※注意！コスプレ事前登録）
申込締切日…2005/11/30（当日消印有効）

★文通相手希望！
ガンダムSEED好きな人文通しませんか？　私の好きなキャラはシャニです★どのキャラが好きでも構いません♪男女は問いませんので、気になった方は気軽にどうぞ(笑)。初回のみ、80円切手とプロフィール同封で、お願い致します☆
〒983-0021　宮城県仙台市宮城野区田子1-2-10
ディアスタウンE 107号室　佐々木まどか

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★お友達募集！
ポップンが大好きな方、アニメ・マンガが好きな方、私とお友達になりませんか？　私は社会人の男です。年齢・性別は問いません。お気軽にお便りください。
〒355-0324　埼玉県比企郡小川町青山528　宮坂梓

メイドの控え室

えー、仕事がおろそかになるので大分行きはストップがかかりました。ああいった大規模イベントのほかにも、ジャンルやキャラクターを限定した小規模の即売会があって、それを「オンリーイベント」と呼ぶんだそうです。そういえば、日本最大規模の同人誌即売会である冬コミも、もう2カ月後なんですよね。同人誌を作られる皆さん、頑張ってくださいね！

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また資料的価値の高い場合にも使用します。(何かのリストなど)。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ　4コマオンリーまたは4コマの多い本を表しています。■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

beatmaniaIIDX　発行　なんちゃって落ち武者

クラッシュ・ゴールド

ギャグ　4コマ

4コマを基本にした1Pギャグ集です。ちょっと濃いめの絵柄ですが、各キャラのへなちょこ感が漂う微笑ましいネタが多いですね。

制作者より：セム多めのオールキャラギャグ本でウケる人にはウケるかと。今回のみ値下げしました。

A5判　24P　コピー　表紙カラー
250円分の無記名小為替+190円分の切手+宛名シール
〒458-0002　愛知県名古屋市緑区桃山3-1302（県）緑黒石1-508　高橋様方AC係

ギルティギアシリーズ　発行　CRASH THE AIR

生きる

小説　シリアス

表現や筋運びにストレート過ぎるところはありますが、"生"に対して揺れるチップの心情をきちんと描き出している短編小説です。

制作者より：チップとソルが1匹のギアをめぐって起こる「生」について考えた本。挿絵ゲストあり。

A5判　32P　コピー　表紙1色
送料込み200円分無記名小為替+宛名シール
〒813-0002　福岡県福岡市東区下原2-3-6
グリーンヒルズ香椎206　木下いずみ

アヴァロンの鍵　発行　平和の象徴

アヴァロンの鍵のおまけ2

ギャグ　4コマ

ふぅのオリジナルデザイナーが描く4コマ集。かわいい絵柄とメルヘンな雰囲気ながら、ところどころチクッと刺すギャグが冴えます。

制作者より：主にふぅとオリジナル絵師メインです。

A5判　28P　オフセット　表紙カラー
400円分無記名小為替+140円分切手
〒305-0045　茨城県つくば市梅園2-11-10
嶋美樹

秋も冬も同人誌ざんまい　同人誌即売会へのご招待

今回はゲーパロ同人誌を手に入れられる可能性の高い大規模な同人誌即売会をご紹介します。

行ってみよう！　これが日本の大規模イベント

執事「そういえば、通販以外で同人誌を入手する方法として、同人誌即売会がありますよね。ゲーパロ同人誌はどんなイベントに行けば手に入れられるんですか？」

メイド「う〜ん、昔はアーケード系の大〜中規模イベントもありましたけど……今は各ゲームやキャラのオンリーイベントに行くか、オールジャンルの大規模即売会を当たるのが無難でしょうね。ではそういったイベントを、近々の日程も含めてご紹介いたしましょう」

★「コミックマーケット」：コミケット準備会主催

夏・冬の年2回、東京ビッグサイト全館を使用し、それぞれ2〜3日間ずつ行なわれる。「コミケット」「コミケ」とも呼ばれており、名実共に同人誌即売会の代名詞にして、世界最大規模の同人誌イベント。

○コミックマーケット69　　2005/12/29〜30
http://www.comiket.co.jp/

★「COMIC CITY」：赤ブーブー通信社主催

東京ビッグサイト、インテックス大阪、福岡ヤフー・ジャパンドームなどで年間約20回前後行なわれる。通称「シティ」。また通常の「COMIC CITY」のほかに「SUPER COMIC CITY」「GOOD COMIC CITY」「HARU COMIC CITY」などがある。規模的にはコミケに次ぐレベルで、開催日などはコミケをフォローするような位置付けになっている。若干、女性向け寄りの傾向あり。

○COMIC CITY 福岡13　　2005/11/23
○COMIC CITY 東京111　　2005/11/27
○COMIC CITY 大阪57　　2006/1/8
http://www.akaboo.jp/

★「サンシャインクリエイション」
「コミッククリエイション」：クリエイション主催

通称「サンクリ」は池袋サンシャインシティのワールドインポートマート・文化会館で行なわれる。多少、男性向け寄りと言えなくもない。「コミッククリエイション」は大田区産業プラザPiOで開催される同人誌即売会＋αのイベント。会場は変わる場合あり。

○サンシャインクリエイション30　2006/1/29
http://www.creation.gr.jp/

★「コミックライブ」「おでかけライブ」「プレゼントコミケ」他：スタジオYOU主催

北海道・釧路から沖縄まで、全国50個所以上で開催実績のある全ジャンル同人誌即売会。関東以外では地区最大規模のイベントになっている場合もある。また、同主催者でPop'nオンリー「FEEL SO GOOD」も開催されている。

○おでかけライブin大分　2005/11/3（大分イベントホール）
○……ほか、日曜・祝日毎に全国どこかで複数開催
http://www.youyou.co.jp/

メイド「このほか、新潟の『ガタケット』のように各地方独自のイベントもあります。実力派がそろうことで有名な『コミティア』というのもありますが、残念ながらオリジナルのみですのでゲーパロ同人誌はありませんわ」

執事「勉強のために一番近いイベントに行ってきます！」

メイド「熱心ですわね。私もご一緒しましょうか？」

執事「それでは一緒に大分へレッツゴー!!」

メイド「え、『近い』って場所じゃなく日程ですの!?」

ポップンミュージックシリーズ　発行　BLACKFANG&竜電虫

陽気なくノ一は好きですか？

18禁　シリアス　ギャグ

流石さんを想って悶々としたり、敵に捕まって大変なことになったりするアン子ちゃん本です。ショート二本ほかイラストなど収録。

制作者より：シノビアンコ受け18禁本です。ゲスト1名様お迎え！

B5判　28P　オフセット　表紙3色
400円分の無記名小為替+140円分切手+宛名シール
〒252-1137　神奈川県綾瀬市2-4-8
片岡方「B·F」係

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK、攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯、お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてください。
では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　○宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　○サークル側の都合により、本の発送には1〜2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　○基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

あて先

締切

アルカディア㊡推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text:Joe ・ 鉄拳5占いを試してみたら「李超狼」でした。みなさんもisswaveさんからジャンプして占いにチャレンジ!

鉄拳「ファラン」

『鉄拳5 DARK RESURRECTION』の新キャラも発表され、ますますの盛り上がりが期待される『鉄拳5』。ネットを覗いてみると、新キャラへの期待もさることながら既存キャラの修正にも話題が集中していることが分かる。そこで今回は既存キャラを見直してみたいと思います。

ということで今回のイラストサイトのお題は「ファラン」です。ファランは『鉄拳3』からの登場ですが、二枚目男性キャラとして特に女性陣から絶大な人気を誇っています。イラストサイトもあちこちにあったりして、みなさんも多く目にしていることでしょう。

『鉄拳』シリーズの人気の高さは、ゲームだけではなくキャラクター別のポータル的なサイトが立ち上がっていることからもよく分かるはず。そこでお気に入りではキャラクター別サイトをご紹介。特にファランではキャラクター別ポータルサイトとして十分な情報を誇るサイトを紹介です。

STORM RIDER 248　輝竜あやの

http://sr248.hp.infoseek.co.jp/

「アーケードゲーム中心のよろず同人サイト」として、いろいろなゲームをテーマとしたイラストやSSを掲載する。ファランは格ゲーに分類されているぞ。

Be-Project　Brade

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/6147/index.htm

GALLERYコーナーに管理人をはじめとした4名のイラストを掲載する。ファラン……というか吉光がファランのコスプレをしたイラストは要チェックだ!

カラフルマニア　らしめ

http://colormani.hp.infoseek.co.jp/

女性向け(16歳未満閲覧禁止)&女体化あり。色使いや構図にキャラクター好き好き感がただよっており、和やかに楽しめる。季節ものトップページは必見。

Toxic　幻麗

http://stkb823.fc2web.com/

トップページでゲーム別にコンテンツが分類されており、その中でイラストおよびSSに分けられている。かわいく描かれた鉄拳男性キャラは要チェックです!

ダブルハント　ヒロミナハカタ

http://minore.sakura.ne.jp/

イラストは鉄拳をはじめアニメにまでおよぶ。鉄拳イラストはファラン中心で、お約束の「花郎好きに50の質問」も掲載。ファラン好きはサイトすべてをチェックせよ。

鉄拳をはじめとしたゲームや特撮などのイラスト中心サイト

isswave　大村はるき

色の質感が独特のファラン。ぜひアクセスしてみよう!

http://www.geocities.jp/isswave/

鉄拳をはじめとするゲームや特撮のパロディのイラストギャラリーをメインコンテンツとするサイト。サイト管理人は同人活動を行なっており、その情報も掲載されている。イラストは薄めの色使いだが味のある構図が多い。鉄拳占いにもチャレンジ!

鉄拳イラスト満載サイト

銀色の静寂　なるど

野球ユニフォーム姿のさわやかなファラン

http://www.interq.or.jp/blue/nardo/silver/

サイト名は「ぎんいろのしじま」と読む。鉄拳イラストをメインコンテンツとしており、ペクやファランなど、いろいろなキャラのイラストを楽しめる。全般に男性キャラ多めで、掲載イラストのようなシチュエーション別イラストも置かれている。

絵筆で描いたようなタッチが印象的

A/LAKE+エイレイク+　河相優湖

背景とポーズのマッチが美しいファラン

http://alakeyuko.secret.jp/

独特のタッチと色使いは非常に美しく、印象的なイラストを多数掲載する。鉄拳イラストは「FanArt」のコーナーに置かれている。そのほかにもオリジナルイラストや、各種ゲームのファンアートなどを掲載しているので、じっくり楽しんでみてほしい。

鉄拳ファンなら要チェックのイラスト系サイト

Muscular Cats　悪猫

鉄拳5の花郎悪猫バージョン。かっこいいです!

http://zero0804.fc2web.com/

かっこいい男性から可愛い女の子まで、特徴的でありながらも安定したデッサン力と構図力を誇り、コントラストの強いイラストは非常に完成度が高い。なおシャオユウのアイコンも秀逸なので要チェック。一部R指定なのでご注意を。

ピンキリ　松本ハス

http://pinkiley.bufsiz.jp/

アニメ塗りからラフスケッチまでいろいろなタッチのイラストを掲載し、そのどれもが魅力的。お絵描きBBSの賑わいも見ていて楽しいぞ。

13/G　8216(ヤスヒロ)

http://013.main.jp/13gm/

ファラン中心の鉄拳イラストサイト。ファランと仁の絡みが多くなりつつも、どのキャラもさわやかに描かれている。でも、ちょっと女性向けなのでご注意を。

Hidden CUBE　Q

http://naha.cool.ne.jp/secondcube/

鉄拳のイラスト&コミック&SSと欲張りに楽しめるサイト。仁×スティーブ中心だが、一部でファランも登場。女性向け18禁コーナーあり。

Devil・Less　多々羅みなま

http://www.geocities.jp/dossa0110/

イラスト・コミック・絵掲示板ログなどいろいろなどいろいろな鉄拳のコンテンツを掲載する。どれもじっくりと楽しめ、ゲーセン帰りに訪れたくなるサイトだ。

黒田館　黒田ちゃぼ

http://red7.pepper.jp/ck/

ファランのイラストとして、通常のイラストおよび携帯P9001iの待ちうけを掲載。管理人の過去サイト「route187」に置かれた画像も要チェックだ。

※本記事では「ショートストーリー」を「SS」と略しています。

今回のお気に入りキャラクター別サイト

鉄拳の検索サイトはこれまでに何種類か紹介してきているが、今回はファランのイラストがお題でもあり、ファランオンリーのポータルサイトとして「ファラン・エクスプロージョン(http://hwoarang-ex.com/)」を紹介しよう。サイト名のとおり、コマンドリスト・基本戦術・コンボ・対策などのファランに関する情報をこれでもかと掲載している。

同じように鉄拳ではキャラクター別の攻略サイト・ポータルサイトがあちこちに存在する。キャラクターに関する情報として飛鳥オンリーの情報を掲載する「風間流古武術道場(http://www.geocities.jp/netaatsume/)」を紹介したい。メジャーゲームならではの1キャラクターサイトとして(本サイトは飛鳥に関する)情報が充実しているぞ!

鉄拳は、ほかにもキング、リー、レイ、レイヴンなど、キャラクタごとのサイトが充実している。そこで掲載される情報は取り扱うキャラクターに関する基礎情報および各種テクニック、対戦時のキャラクター相手別の攻略情報を掲載する。そのどれもが充実した情報を誇り、即戦力となること間違いなし。

『お気に入り』PLUS　イラストサイトでは「リザードスキンの少女(http://www.k2.dion.ne.jp/~sayshu/tekken/)」もおすすめ。小説も充実しているぞ。キャラクター別サイトを探す際には、今回紹介したようなキャラクター別サイトのリンクを順番にたどるべし。メジャー検索サイトでは現れない掘り出しものサイトも見つかるのでお試しあれ。

ザ・キング・オブ・ファイターズXI 設定資料集（前編）

THE KING OF FIGHTERS XI CHARACTOR & TEAM STORY

ついに年号がはずれ、新たな一歩を踏み出すKOF最新作。そのキャラクターストーリーを前後編で紹介！

主人公チーム

アッシュ・クリムゾン
オズワルド
シェン・ウー

アイルランドの首都、ダブリン。
近年ヨーロッパで最も経済発展の著しい、古くて新しい都市。
一万年以上前には氷河に覆われていたこの大地だが、海流の影響で冬の寒さはそれほど厳しくはない……はずだった。

「……シェンのウソつき」
「俺は『それほど』寒くないって言ったんだぜ、アッシュ」
申し訳程度のコートを体に密着させて、アッシュは小刻みに体を動かしていた。
穏やかといっても、モスクワや北海道とほぼ同緯度のこの都市だ。冷え込むときにはしっかりと冷え込む。
二人はグラフトン・ストリートを外れ、小路に入った。
アイルランドにはパブが多い。その小路にも数軒が小さな看板を掲げていた。彼らはその一つを選んで、ドアを開いた。
カウンター席にテーブル席が十数個。まだ夕刻と呼べる時間ではないが、店内には何人かの客がいる。典型的なアイリッシュ・パブで、客も近所の人間なのだろう、くつろ寛いだ雰囲気があった。
その一卓に、カードを並べている初老の紳士がいた。
「おいアッシュ、あいつじゃねえのか」
「かもね」
「おい、そこの……えーとだな『シャムロックの花は咲きましたか？』と」
ソリテアに興じていた初老の紳士は、手を止めてシェンに目を向けた。
「……どなたかと待ち合わせのようですね」
老紳士は怪訝な表情だ。
「チッ、ハズレかよ。邪魔したな、オッサン」
アッシュは既にカウンター席に座っている。
「えーと、スタウト（黒ビール）といきたいところだけど、何か暖まる物って無い？」
カウンターの内側でポテトをマッシュしていた店主が、愛想の良い笑顔

メインストーリー MAIN STORY

オロチの封印の解除に成功した、謎の組織の一員、『無界（ムカイ）』。
その混乱に乗じ、『八咫の鏡』の力を奪ったアッシュ・クリムゾン。

それらは大会主催者でもあった神楽ちづるの負傷という結果をもたらし、前回のキング・オブ・ファイターズは混乱の中でその幕を下ろした……。

季節が巡り、時が流れ、今年もまたＫＯＦの開催が宣言された。
新たな顔触れを加えつつ、次々に明らかになってゆく参加者たち。
如月影二の復帰を筆頭に、初参加者では、オズワルド、B.ジェニー、ダック・キング、桃子、そしてエリザベート・ブラントルシュ。
鍛えぬかれた戦士たちは、かつてない秘密と脅威に渦巻く世界最高の格闘大会に何を求めて集うのか。彼らを加えて、大会は例年以上に熱く盛り上がろうとしていた。

華やかな格闘大会という、KOFの表向きの顔。
それとは別に、裏側では数々の思惑が交差する。

『遥けし彼の地より出る者』と名乗る謎の組織は、これからどう動くのか。
封印を解かれたオロチの力の行末は。
一角を欠いた三種の神器は攻勢に転じることができるのか。
そしてアッシュ・クリムゾンの真の目的とは……。

キング・オブ・ファイターズXI、いよいよ開催。
今、闘いの扉が再び開く。

て迎えた。
こう底冷えするときにはアイリッシュ・コーヒーが一番ですよ。旅行者の方ですか？　ようこそダブリンへ」
「ああ、そいつを俺にもな」
アイリッシュ・ウィスキーをベースに、砂糖、生クリーム、コーヒーを加えたホットカクテル。手慣れた手つきで出されたその香りがパブに広がる。
「お時間があるようでしたら、ひとつ、いかがです」
先ほどの初老の紳士が、カードを切りながら二人を誘った。
改めて見てみると、かなりの上背のある男だ。手も足も細いが、ひ弱というわけではない。筋の通った実質本意の逞しさを感じさせるが、人当たりは悪くない。
「へっへっへ、いいねぇ。一勝負と行こうぜ」
「まーったく。シェンは勝負事に目がなさ過ぎだヨ」
「ポーカーでいいかい？　おっと、お土地柄からするとブリッジだったか」
「それはイギリスですよ。ポーカーで構いません。では……」
二人の前に配られる一枚一枚のカードが、定規でも当てたかのように整然と五枚配された。
「一枚配るごとにベットしてもよろしいのですが、まずは軽く。……オープン・ザ・ゲーム」
「」
シェンの表情がまっさきに変化した。ニヤニヤと笑み崩れて、いかにもといった様子である。アッシュもヘラヘラと笑っているが、これはいつものことだ。典型的なポーカーフェイスの初老の紳士と比べると、妙な取り合わせではある。
「俺はもちろんベットするぜ」
「……降りましょう」
「何だよ、いきなりそりゃないだろうよ」
不満げに投げ出されたカードがすべて上を向いている。キング、キング、5、5。
「申し訳ありませんね。では、次を」
初老の紳士は、音もなく鮮やかにカードを回収した。
「あのさ、シェン」
「何だよ」
「ポーカーフェイスって知ってる？」
「バカにすんじゃねぇよ。知ってるに決まってんだろうが」
「ま、いいけどネ」
紳士は、どこのマジシャンかといった手際でシャッフルして見せた上で、最後はアッシュにカットさせた。乾いた音が小気味良い。
「すごいカード捌きだネ。お金払ってもいいくらいだヨ」
「これは恐れ入ります」
再びカードが配られ始めた。
「ところでさ……。『シャムロックの花は咲きましたか？』に」
「おいアッシュ、それはもう聞いたぜ」
「『春まで待てば咲きますよ』」
「なっ……テメェ！　さっきは何で」
「聞いてねぇよ。じゃ、お前が負けたらどうなるんだ」
「タダで報酬をあげるだけ。勝ったら報酬も払うけど、KOFに出場してもらう」
「どっちに転んでも丸損じゃねえか」
「とっくに引退したカーネフェル使いを現役復帰させるんだから、そのくらいは、ネ」
カーネフェル？　聞きなれない単語を聞き返そうとしたシェンだったが、紳士のゲーム進行は淀みなく、口を挟むタイミングを逸した。
「よろしいですか？　では……ショウ・ダウン」
シェンはアッシュのカードに身を乗り出した。
ジャック、クィーン、7、7、7。スリーカード。
「……どうやら私の負けのようですね」
自らのカードを伏せたまま、初めて初老の紳士が表情を変えると、グラスの底のウィスキーを飲み干した。
「私の名はオズワルド。この仕事、お引き受けいたしましょう」
アッシュと、そして不本意ながらシェンも、オズワルドの差し出した手を取り握手を交わし、交渉は成立した。
「さて、細かい話も詰めておかねば
……。場所を変えましょう」
二人は席を立つと同時に、手が空いていた店主が席を片づけにきた。
アッシュはテーブルの上に数枚の紙幣を置いた。
「マスター、ごちそーさま。おいしかったヨ。メルシー」
そのテーブルに、オズワルドのカードが伏せられたままになっていた。入り口ではオズワルドがコートをまとい、今まさに外に出ようとしているところである。
三人が居なくなると、パブの空気が軽くなり、いつもの時間が戻ってきた。
伏せられたままで卓上に残されていたオズワルドの手札を裏返す。スペード、クラブ、ハート。エースのスリーカード。
店主が首をかしげながら振り返るとそこにオズワルドの姿があった。
「失敬、帽子を忘れていました」
オズワルドはコート掛けから帽子を手に取ってそれをかぶり、中指で眼鏡を押し上げ、ガラス越しに店主を見つめた。店主の背中にじっとりと汗がにじむ。
「では、ごきげんよう」

ライバルチーム

エリザベート・ブラントルシュ
デュオロン
二階堂 紅丸

「手をあげろー！」
小さな銀行の待合室で、銃を持った男が叫んだ。
数人の村人があっけに取られたあとで両手を上げ、金髪の日本人と黒髪の青年はお互いに目くばせした後、それに従った。
（いいのか？　二階堂）
（片付けるのは簡単だが……。散弾銃だ、隙を見せるまで待つさ）
フランス南部。人口数千人の小さな町。
ある人物に会うため、ここを訪れた二階堂紅丸と堕龍（デュオロン）は、ひとまず無力を装って、素直に両手を頭の上に上げた。いつもの紅丸なら、やらなくてもいい演出付きで華麗に強盗をのしてしまうところなのだろうが、残念ながら銀行内に五十歳以下の女性の姿が無い。

町は典型的なフランスの小規模農村で、中央部に教会と小さな商店が連なっている。牧畜も盛んで、町中でも牛や馬の姿をよく見かけた。銀行といっても行員は四人しかおらず、建物も年代物で、物々しい感じはしない。客も紅丸と堕瓏と、そしておそらく銀行強盗だけがよそ者であって、ほかはみな土地の者ばかりだ。

アッシュ・クリムゾンに関わり深い「ある人物」に招かれでもしなければ、彼らがこの地に足を踏み入れることなどなかっただろう。道を尋ねに立ち寄った田舎の銀行で強盗に出くわしたのは不運だったが、彼らにとって大して困難な局面とは呼べない。

「手、手を頭の後ろで組んで地面に、ふ、伏せろ！　早く！」

強盗は明らかに狼狽していた。目出し帽の下の唇は細かく震え、銃口が絶えず上下左右にふらついている。銀行内では悲鳴を上げるものもなく、不思議な静寂の中で物事が進行してゆく。銀行らしからぬアットホームな木製の窓から外を眺めると、藁を満載した軽トラックや牛がそこを横切っていった。南仏の日差しは冬でも柔らかく、窓一つ隔てたこちら側で張りつめた空気を吸っているのが馬鹿馬鹿しく感じられる。

（さて、どうするか――）

堕瓏とともに不格好に床に伏せつつ、紅丸は落ち着いているどころか、そのような異国情緒を楽しむ余裕すらあった。銀行強盗に人質に取られながら、同時に窓外の牧歌的な雰囲気を満喫できる人間など、そうはいない。

（……）

（どうした、二階堂）

（……馬だ）

（馬？）

その窓一杯に、白い馬が横切った。

「……馬だろう？」

「――馬だな」

白馬の背には鞍が置かれ、女性が一人騎乗していた。

その顔の位置は高かったが、床に転がっている紅丸と堕瓏とは、角度の関係でちょうど目線が合う。彼女は背筋を伸ばし、軽く手綱を取り、乗馬鞭を手にしていた。髪は短くまとめられ、口元は引き締まり、いかにも高貴な雰囲気を醸し出している。

なかなかの美人ではあったが、紅丸は不本意だった。何しろこちらは銀行強盗に脅されて、ひ弱にも床にコロリと横になり、言われるがままの姿である。女性に対して最悪の出会い方というべきで、ここは慎重策を改め、事態を収拾させるしか無い。

ところが、紅丸がそう決心した矢先、その肝心の白馬のお嬢様が、正面入り口から銀行に馬ごと入ってきた。彼女は馬上から鞭を強盗に突き付けると、

「その者に命ずる！　武器を捨て投降しなさい！」

と、高らかに宣言した。

あっけに取られたのは強盗だけではなかった。

数瞬置いて発せられた声は、人質となった村人のものである。

「フラントルシュのお嬢様じゃ」

「エリザベート様じゃ」

声の響きに、もう大丈夫だという気持ちがあったのは事実だが、どちらかというと銀行強盗の方に憐れみを感じている気配もないではない。

「こ、このアマ！　この銃が目に入らねえってのか？」

「まだ目がチカチカするぜ。大丈夫か、堕瓏」

「ああ」

あっという間に強盗は取り押さえられた。

どんな手段を用いたのか、エリザベートと呼ばれた女性の手元から強烈な閃光が発せられ、強盗もそうでない者も、一様に目が眩んで立ち往生することになった。

ようやく周囲が見渡せるようになると、既に縛り上げられた強盗が床に転がされてもがいている。駆けつけた警察に強盗の身柄を引き渡すと、ひとまず紅丸たちも解放された。

事情聴取等は順次行なわれているが、事件に入り組んだ謎があるわけでもなし、手続き自体は大したものにはなりそうもなかった。

その紅丸の前に、先ほどエリザベートと呼ばれた女性が立った。馬上と同じく背筋が伸び、背も高い。

紅丸は自分で名乗り、堕瓏を紹介した後、いつものようにおどけた口調で続けた。

「ま、強盗を捕まえるためだから仕方ないとはいえ、済まなかったの一言くらい掛けてほしいもんだよな」

「文句があるのなら」

エリザベートは毅然として言い放った。文句があるのなら、地面に這いつくばって小さくなる前に、立ち上がって拳を振るって見せてはどうなのかと。

「おいおいそりゃ無いぜ？　俺たちは人質の安全を考えて慎重にだな」

「口だけなら何とでも言えます」

エリザベートは、ぴしゃりと紅丸の発言を制した。

「ではごきげんよう、堕瓏と二階堂紅丸。せっかく訪ねてきていただきましたが、フラントルシュ家は臆病者と組む手など持ち合わせてはおりません。話は終わりです」

言うが早いか踵を180度返すと、真っすぐその場を立ち去ろうとした。

紅丸は小さく口笛を吹いた。

「人をフランスくんだりまで呼びつけておいて、こりゃまた気位の高い……。しかし、そういう女も、またいいってもんだぜ」

「待ってもらおう」

堕瓏が足早に去るエリザベートの背中に声をかけた。極端に無口な彼にしては珍しい行動である。

「アッシュ・クリムゾンは、神楽ちづるの――八咫の力を手に入れた」

エリザベートの足が止まった。

「――」

「やはり知っていたな」

「あなたこそ、よく調べたものです。さすがは飛賊の生き残り……といったところね」

「――」

「一族の長『龍』によって、飛賊の集落は壊滅したと聞いていましたが、それにしても……」

そこへ紅丸が割り込んだ。

「今度は俺が聞く番だ。草薙、八神、ムカイにオロチ、この辺の固有名詞に聞き覚えがあるだろう？　俺たちは去年のKOFの当事者だ。アンタの知らないことも知っている」

「――わかりました。話をうかがいましょう」

「元々そっちから打診してきたことだが、KOFでチームを組んでもらえるのかい？」

「聞いてから決めます。爺！」

これまで銀行の外で馬の手綱を握っていた老人が、畏まって近付いてきた。

「先に帰っていますから、この者たちを屋敷まで案内しなさい」

「承知しました」

「では後ほど。……ハァッ！」

言うが早いか白馬に跨り、一鞭くれると疾風のように駆け出した。二十一世紀とは思えない風景である。

「元々、物言いのきつい方なのです。お気を悪くなさいませんように」

爺と呼ばれた老人がエリザベートに代わり、そういって頭を下げた。

手には手綱の先が二つ握られている。その先には当然、二頭の馬が繋がれていた。

「この先の峠を越えたところにある屋敷がそうです。なに、道は馬が覚えております。さ、どうぞ」

どうぞと勧められた紅丸と堕瓏は逞しい体躯の二頭の馬を改めて見上げた。

「馬だ」

「――馬だな」

二人がフラントルシュ家の屋敷に馬とともに歩いてたどり着いたのは、日が暮れてからのことであった。

餓狼チーム

テリー・ボガード　　キム　　ダック・キング

「キムのダンナ、ばんざーい！」
「健闘を祈ってるでヤンス〜！」
　チャンとチョイの空々しい、いや嘘くさい、もとい懸命なエールを受けながら、キムとテリーは空港のロビーで人を待っている。
　この異例の取り合わせが決まるまでには、もちろん紆余曲折があった。
　度重なるアンディとのすれ違いに業を煮やした舞が、「そうよ二人で参加しなければいいのよ」と、強引にKOF期間中にバカンスを決め込むと、ムエタイのタイトルマッチとバッティングしてしまったジョー・東も不参加。去年チームを組んだグリフォンマスクは既に別チームでエントリーを済ませていたとあって、一時期テリーは途方に暮れていたものである。
　そこにノコノコと現われたのが、ネギを背負ったカモならぬダックであった。
「ヘイ、テリー？　ずいぶん感じが変わったなア」
　派手な服装にサングラス、髪型はモヒカン、独特のステップとハイトーン。
　サウスタウンのちょっとした名物男、ダック・キングとの再会に、テリーは闇夜に光明を見出した気分だった。しかも、
「KOF？　OKOK、ちょうど退屈してたところだぜェ♪」
　と、その場で二つ返事で引き受けてくれたとなると、ダックの濃い顔が神々しくさえ見えてくるから不思議である。
「で、あと一人はどうするんだテリー。KOFは三人で一チームだろ？」
「ああ、それにはアテがあったんだが
　テリーはキム率いる韓国チームから、一人分けてもらうつもりだったという。
　確かに去年の大会では、ジョン・フーンの参加によってチョイ・ボンゲが不参加となっていたから、今年もと考えるのは自然の流れである。
　ただ、今年はそのジョンが参加しないため、韓国チームは三人で定員ピッタリとなってしまうのだ。
「チッチッ、テリー、じゃあキムを誘えば万事解決じゃないのか？」
「そりゃあキムが参加してくれれば心強いが、それは無理だろう」
「何で」
「チャンとチョイがあぶれちまう。あいつらだってKOFを目標に鍛えてきたんだ。俺たちが割り込んだら気の毒じゃないか」
　ダックは大げさに首を振った。やれやれ、仕方ないなこの男は……といった風情である。
「あのなテリー、よーく考えてみろよ」
「？　あ、ああ」
「あのキムの弟子二人は、自分から進んでKOFに参加してるのか？」
「………」
　な？」
「テリーのダンナ、ダックのダンナばんざーい！」
「優勝を信じてるでヤンスよ〜！」
　この話をもちかけたところ、渋るキムとは対照的に、チャンとチョイはその場で踊り出しかねない様子でテリーの提案を全面肯定した。
　もちろん今でも口では、
「キムのダンナも、たまには俺たちを切り離して、レベルの高い闘いを目指すべきだぜ」
「アッシたちはこの次のKOFへ向けて長期計画でトレーニングするでヤンス」
　などと心情を粉飾し、正当化することも忘れていない。三人が飛行機に乗り込んだ今も、ロビーで小旗を振りつつ、三人の門出を祝福して殊勝さをアピールしている。
　どんな小知恵が付いたのやら、たとえキムが難癖を付けたくとも、穴らしい穴を見付けることはできなかっただろう。
「今回は教育も更正も抜きか。キム、少し物足りないんじゃないのか？」
「そんなことはありませんよ、はっはっは――」
　いつもの爽やかな笑顔も、心なしかキレがない。
　このままでは試合でも実力を100％発揮してくれるかどうか……。
　テリーは一計を案じ、キムを肘でつついた。キムを挟んで反対側のシートに座っているダックに聞こえないよう、声のトーンを低める。
「なあキム。ダックのことだけどいつまでもあんな格好で将来は大丈夫かな」
「――」
「あいつの将来を考えたら、このKOFを機に『更正』してやった方がアイツのためかも知れないぜ？」
「なるほど……。確かにテリーさんのおっしゃるとおりかも知れません」
　いくらか覇気を取り戻したキムは、腕組みをして考え込んだ。
　その反対側の座席に座っていたダックが、キムを肘でつついた。
「ヘイ、キム。テリーのことなんだが、いつまでも定職に就かずに風来坊を続けてちゃダメだよな？　オレはトモダチとして心配してるんだぜ？」
「――」
「テリーにまっとうな生活ってものを教育できるのは、キム、おまえだけだぜ？」
「なるほど――。確かにダックさんのおっしゃることにも一理ありますね」
　キムはさらに一層元気を取り戻した。組んでいる腕にも力が入る。
　今度のKOFに臨むに当たって新たな目標を得た彼は、それに向かって着実に行動を開始するに違いなかった。
　そんなテリーとキムとダックを乗せて、飛行機がサウスタウンの空に舞い上がった。
「……行っちゃったでヤンスね」
「だな」
「あの二人、キムのダンナのことをちっともわかってないでヤンスね」
「全くだぜ」
「どんな風に更正されて戻って来るのか、ちょっとだけ楽しみでヤンス」
「……」
「……」
「でも、ほんの少しだけ寂しいでヤンスね」
「ああ、ほんの少しだけな」

餓狼MOWチーム

B.ジェニー　牙刀　グリフォンマスク

義賊集団「リーリンナイツ」を率いるB.ジェニーは、巨額の優勝賞金と、毎回必ずミステリアスな展開を見せるKOFへ参戦することを決めた。

世界有数の財閥、バーン家。そしてその一人娘がジェニーである。

だが、深窓の令嬢という形容詞がこれほど当てはまらない富豪の娘もいないだろう。育ちが良い割に、その行動は即断即決。既に二人のメンバーには、当たりを付けていた。

放浪の中国拳法家と、プロレスラーである。

「もしもーし。あなた、牙刀さんよね？」

「――だったら何だ」

向かい来る通行人がことごとく避けて通る強面の中国人風の男。

牙刀の険しい瞳に見据えられると、抜き身の刀を鼻先に突き付けられたような感覚を覚え、口数はずいぶんと減ることになる。……普通の感覚の人間ならば。

「私と一緒にKOFに参加してほしいのね～ん♪」

臆する気配もなく、ジェニーは交渉した。

賞金は三人で6：2：2の比率で分配する。必要経費は各自負担。会場への移動には、リーリンナイツの潜水艦を使わせてあげてもいいわよん

「あらあら～。じゃ、賞金は均等に山分け。これで万事オッケー♪」

「ほざけ、小娘」

もはや通りすがりの人々の方が、この険悪な空気を読めないジェニーを心配していた。どう考えてもこれから先、平和的な方向に会話が進むとは思えない。

「あーん、これでもダメ？　じゃあ2：2：2で」

「……」

牙刀がジェニーを強引に押しのけ、歩み去る。それでもジェニーのペースは変わらない。

「あなたのパパの情報、なんていかがか？」

牙刀が歩みを止めた。

「……貴様、何が言いたい。どこまで俺のことを知っている」

「リーリンナイツの情報網を甘くみちゃダメダメ～」

とは言ったものの、半ば以上は虚勢であった。牙刀が、仇でもある実の父を捜して旅している以上、彼自身がそこら中で聞き込みを行っている。だれでも少し調べれば彼の目的まではわかるのだ。問題はそこから先である。ここがハッタリの効かせどころだ。

「極限流って知ってる？」

格闘技に関心のある者で、この名を知らぬ者は希だろう。

毎年開催されるKOFでも常に優勝候補に挙げられる正統派空手。特に五十歳を越えてなお衰えを知らないタクマ・サカザキは、ちょっとした名物男でもあった。そしてそのタクマが謎の暴漢に襲われ、いまだ生死の境をさまよっていることも、サウスタウンで腕に覚えのある者たちの間では知らぬ者こそないうわさである。

「名前だけはな……まさか！」

「真相はわかんないけど、あなたが手を貸してくれるなら、本気でこのことを調査してあげてもいいんだけどな～？」

「……」

「悪い話じゃないわよね？　パパの情報＋賞金は4：3：3。ね？」

「……というわけで事情は話せないけど、そんな暴力的で怖い男とKOFに参戦しなくちゃならなくなったの。しくしく」

「ふむ、それは大変だな。で、このグリフォンマスクに何の頼みなのだ？」

試合を終えたばかりのプロレスラーの控え室。

充分に広いスペースを確保しているはずのこの場所も、身長215センチのグリフォンマスクの巨体が存在すると、何やら狭苦しく感じられてしまう。

もちろん部外者は入室禁止だが、ジェニーが花束を抱えて熱心なファンを装うと、案外簡単にここまで通してくれた。

ジェニーは目に涙を浮かべて訴えている。

「私も格闘技にいささか覚えはあるの。でも……」

根が気弱で繊細な自分にはKOFで勝ち進むどころか、牙刀と同じチームで闘うことだって難しい。このことを思い悩んで、ここ数日は食事も喉を通らず、夜も満足に眠れない。

「そんなとき、反則技にも決して屈せず、子供たちのために闘うトリじゃなくてグリフォンマスクの勇姿を見て感動したってわけ。この人なら私に力を貸してくれるって」

丸太のように太い腕を組んで聞き入っていたグリフォンマスクは、大きくうなずいた。「事情はわかった。力を貸そう」

「へ？　そんなあっさり？」

「何か言ったか？」

「な、何でも無いの」

「KOFといえば多額の賞金が出ることで知られている。かねてから子供たちが無料で私の試合を観戦できるよう、グリフォンシートを作りたかったのだ」

「そ、そうなの？　じゃあ賞金は6：2：2で」

グリフォンマスクはまたしても大きくうなずいた。

「金額が問題ではない。心だ」

ジェニーも我が意を得て大きくうなずいた。うんうん。

「だが、もし、もう少しだけ取り分を増やしてくれるなら、経営難に苦しむ孤児院にもそれなりの支援を」

「……」

「いや、無理にとはいわん。そちらにもいろいろと経費がかかっているのだろうからな」

「……分かった、分かったわよ。取り分は4：3：3。これ以上は無理だからね」

「あ、艦長、おかえりなさーい」

「どうでした艦長。牙刀とグリフォンマスクは仲間になってくれました？」

「……どうしたんです？　断られたんですか？」

「それは大丈夫。ただね……」

「ただ？」

ジェニーは憮然として答えた。

「世の中って案外、せちがらいの。とほほ～」

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録

がいとうでんのうゆうぎごろく

今月のテーマ 『メダルゲーム』

二人以上でプレイできるメダルマシンのことをマスメダルと呼ぶ。中でも最近は、ジャックポット枚数や派手なフィーチャーが増大する傾向にあり、見ても遊んでも楽しいものが増えてきている。

担当：キラリ屋
イラスト：竹浪

シングルメダルのシンプルな楽しみとは異なり、手の込んだギミックやフィーチャー、最近ではストーリー性やキャラクターなども採り入れてプレイヤーを楽しませるマスメダル。今月はそんなマスメダルゲームに関する用語をお届けする。

▼あ行▲

オッズ【おっず】odds
□システム
カジノや賭け事で広く一般的に使われる用語で、賭けたメダル（ｂｅｔ）が何倍になって返ってくるか（ｗｉｎ）を示す。賭け事の基本として「ｂｅｔ×ｏｄｄｓ＝ｗｉｎ」という公式が成立する。競馬をモチーフにしたメダルゲームでは概算配当率（予想配当）のことを指し、オッズの倍率は人気馬ほど低くなる。

▼さ行▲

サテライト【さてらいと】satellite
□ハード
直訳すると「衛星」という意味になる。各座席が独立していて、分離させて設置することが可能な筐体の座席を、通信させているものをサテライトと呼ぶことが多い。これに対して、一体型の筐体はステーション、ターミナルなどと呼ばれる。しかし、メーカーによって呼び方はまちまちで、セガの『スターホース2ニュージェネレーション』では、～と呼ばれることが多い。メカトロ研渾身の『スターホース2ニュージェネレーション』（２００５年／セガ）の～は、可動式モニターユニット、体感音響装置、リクライニングシートなどを備えており、先進的な～として注目を集めている。

スーパージャックポット
【すーぱーじゃっくぽっと】super jackpot
□システム
そもそも「ジャックポット」とは「大当たり」を指す言葉。最近では大型のマスメダルマシンの増加に伴って、ジャックポットのさらに上をいく大当たりとして、～の要素を持つメダルマシンが多くなっているが、そう簡単には獲得できない。～を獲得すると、マシン独自のギミックによる派手な演出を見られるのも楽しみの一つといえる。

スロット【すろっと】slot
□ハード
直訳すると、「硬貨投入口」という意味になる英単語。しかしカジノでは、コインを入れてレバーを引き、回転する絵柄の結果によって当たり外れが確定する、自動ギャンブルマシンのことを指す。それに倣い、同様の機構を持つメダルマシンも～と呼ばれる。回転する絵柄がモニターで表示される場合はビデオ～、円柱形のリールが回転する構造のものはメカ～と呼ぶ。マスメダルでは、ビデオ～をフィーチャーの一つとして採り入れ、プッシャーといったその他のシステムと組み合わせているものが多い。

▼た行▲

ダブルアップ【だぶるあっぷ】double up
□システム
ゲームに勝ち、獲得したメダルをすべて賭けて、メダルの数を倍増させるゲームにチャレンジすること、またはそのゲームのことを指す。主題のゲームの後に行なわれ、成功すればメダルは倍になるが、失敗するとゼロになってしまうという、ハイリスクハイリターンなミニゲーム。基本的に～は、成功し続ければ何回でもチャレンジできる。ハイリターンの興奮を求めるプレイヤーにはたまらないシステムで、最近のマスメダルでもこのシステムを採用しているタイトルも多くなってきた。また、リスクの高い～に対して、獲得したメダルの半分を確保しつつ、残りの半分だけを賭けるハーフダブルアップというシステムも存在する。

通信イベント【つうしんいべんと】communication event
□システム
通信プレイが可能なメダルゲームで、通信でつながっている各ステーション（またはサテライト）に同時に発生するミニゲームのこと。全員で参加して、多くの場合は他のステーションのプレイヤーと競い合い、トップになったステーションのみ（あるいは順位に応じて）相応の報酬メダルが払い出されるというシステムになっている。各ゲームによって呼び方もさまざまで、例えば『ドラゴントレジャー』（２００３年／セガ）では、突然現れるフェアリーの願いを聞いて倒したイーターの数を競う「フェアリーチャンス」、『ルパン三世～四つの鍵は宝石の輝き～』（２００５年／バンプレスト）ではビデオスロットでだれかがルパン三世ロゴをそろえると全員に発生し、クルーンで抽選を行なう「サバイバルゲーム」がこれに該当する。(同)全員参加型ゲーム

ドットマトリクス【どっとまとりくす】dot matrix
□ハード
碁盤の目状に、点（ドット）が配置されている電光掲示板のこと。～に表示された内容は、読みやすくてとにかく目立つため、プレイヤーに対するアピール度が高い。この特徴を活かして、主にプログレッシブジャックポットの獲得枚数をリアルタイムで表示したり、ダブルアップの抽選演出を表示することなどに使われる。

用語の種類　用語の系統と分類表記：□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□ハード□……筐体、基板などハードウェア全般に関する用語／□システム□……ゲームシステムやプレイの形態に関する用語／□人名□……人の名前／□現象□……ゲーム中に起こる現象　□行為□……プレイヤーの行動／□ジャンル□……ゲームジャンルを表した用語

ゲー語のツボ

海外のカジノで遊べるギャンブルマシンの多くは、日本ではメダルゲームとして遊ぶことができる。ゲームのジャンルは多岐に渡り、競馬やポーカー、バカラ、ビンゴ、ルーレット、プッシャー、スロット……などなど、挙げていくとキリがない。そんな中、ここ数年で新しく台頭してきたのが、日本人になじみ深いといわれるジャンル、RPGの要素を含んだタイトルだ。

RPGを実現するには、さまざまなデータを記録して再開するということが欠かせない。セガの『ドラゴントレジャー』シリーズでは、選んだキャラで敵と戦いながらダンジョンの最終地点を目差してボスを倒す。プレイヤーキャラは敵を倒すことによって得た経験値で成長して、必殺技を覚えたり、アイテムを手に入れていく。ICカードを使ってプレイすることで、キャラの成長やアイテムを保存して、次回プレイ時にICカードを再び使用すれば続きを遊ぶことができる。コナミの『モンスターゲート』シリーズでは、磁気カードにプレイのデータや、集めたカードなどの情報を記録できる。シリーズ4作目の『モンスターゲートオンライン』に至っては、同社のネットワークシステム「e-AMUSEMENT」を使うことで、他店舗のプレイヤーとの対戦も可能となった。

上記のジャンルに限らず、記録媒体の使用やパスワードの発行によって、前回のデータを引き継いで続きから遊べるメダルゲームが増えてきた。これはビデオゲームと同じ傾向といえるだろう。果たして今後はどういったサービスが展開されるのか。メーカー各社の今後の展開に期待したい。

次号予告&質問・お便り募集

次号以降に掲載予定のキーワードは『アイドルマスター』や『ギルティギア』など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者に図書カードをプレゼント)。アンケートハガキのスミでもいいから、ドシドシと送ってネ!

あて先は、
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

▼は行▲

馬券ゲーム【ばけんげーむ】betting-ticket game
□ハード□ジャンル
当たりを予想して馬券にメダルをベットする、競馬を模したゲームのこと。昔のマシンでは、この〜のみ遊べるものが一般的だった。『GIリーディングサイアー』(1999年／コナミ)シリーズや『スターホース』シリーズでは、〜だけでなく馬を育成するゲームも同時に遊べ、これは近年よく見かけるメダル競馬ゲームのスタイルとなっている。

版権タイトル【はんけんたいとる】The copyright one
□ジャンル
既存のゲームやアニメ、映画などをモチーフにして製作されたメダルマシンのことで、最近増えてきたジャンル。ここ約一年では、メダルフロアに足を運ぶ層を対象に、広く認知されているタイトルを扱ったマシンが登場している。『ALIEN THE ARCADE MEDAL EDITION』(2005年／カプコン)は、筐体の中央にエイリアンの巨大フィギュアが設置されていて、ジャックポット時に口からメダルを吐くといったアクションが目を引いた。また、『ルパン三世〜四つの鍵は宝石の輝き〜』が登場。ビデオスロットのリーチアクションなどでルパン一味が活躍し、永遠のライバルである銭形警部との追いかけっこを再現している。

フィーチャー【ふぃーちゃ】feature
□システム
特色や特徴という意味の英単語。メダルゲームでは、ゲーム中に発生するイベントや、メダルが払い出される際の演出、機構のことを指す。大型のマスメダルにもなると豊富な〜が用意されていて、それ自体が飽きさせない仕組みであり、見所となっている。何度もやって気付くような細かい〜が隠されていることも多い。

プッシャー【ぷっしゃー】pusher
□ハード□ジャンル
筐体の中でメダルを押し出す機構、またはそれが付いたゲームを指す。一定の距離を一定間隔で行き来し続け、メダルを押し出すタイプのものが多い。メダルがたまっているスペースを「〜フィールド」と呼び、ここから押し出されたメダルが払い出し口に落ちて、プレイヤーに払い出される。また、この機構を持つ筐体のジャンルそのものを指す言葉としても使われる。

プログレッシブ【ぷろぐれっしぶ】progres
□システム
そのゲームをプレイした、プレイヤーたちの使用メダルを蓄積していき、大当たりを当てたプレイヤーにそのたまった枚数を払い出すカジノ用語。マスメダルでは、複数のステーションを通信させて各ステーションに投入されたメダルの数パーセントをプールしていき、大当たりで一気に払い出す仕組みになっている。メダルが蓄積された状態の当たりは、一般的に数千枚にも上り、通常のジャックポットを遥かに上回る枚数が払い出されるのが特徴。この大当たりのことを、通常のジャックポットと区別して〜ジャックポットと呼ぶ。

ベット【べっと】bet
□システム
メダルを賭けること、あるいは賭けたメダルのことを〜と呼ぶ。〜を増やすことによって当たったときの配当が増加する。〜をゲームシステムにうまく組み込んだ例として、最近ではセガの『ビンゴパレード』(2004年／セガ)がある。〜するたびに内部的に抽選が行なわれ、オッズが上昇したり、お得なフィーチャーが増えるといった仕組みを持つ。もうちょっと〜したい、という気持ちをうまくくすぐるシステムだ。ちなみに賭けたメダルのことをウェイジャー(wager)と呼ぶこともある。直訳すると「賭けた金」という意味の〜に対し、ウェイジャーは「賭け事」という意味になる。ニュアンスは微妙に異なる単語だが、メダル(およびカジノ)用語では同じ意味で使用される。

▼ま行▲

マスメダル【ますめだる】mass medal
□システム□ジャンル
「マス」とは、直訳すると集団や多量といった意味で、他の単語の上に付いて複合語を作る。メダルゲームでは、二人以上でプレイできる筐体を〜マシン、略して〜と呼ぶ。一見、一人で遊ぶように見える筐体でも、メダル投入口が二カ所設置されていて、二人で同時にプレイできるようになっていれば、それは〜と呼ばれる。㊊シングルメダル

メダルシューター【めだるしゅーたー】medal shooter
□ハード
メダルを投入する機構のこと。手元にグリップが付いているものが多く、片手でグリップを握って方向を調節し、もう片方の手で〜にメダルを連続投入して、主にチャッカーを狙う。中には『ドラゴントレジャー』シリーズや『モノポリー ザ メダル』(2005年／セガ)など、モニタの中の的を狙うことで、それに対応したチャッカーにメダルを通すものもある。

用語の種類　記号表記の種類と意味：㊐……同義語を表します、㊎……類義語を表します　㊊……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語か複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「1〜、2〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

第五閥 デコゲーフォーエバーの巻

政治や思想には全く無縁のモセルですが、さすがに人権擁護法案は内容チェキっとかないとヤバくね!? と震えつつも、全然教えてくれないマスコミ諸氏に夜明けのヘルファイアな我らかな。

担当:ジ☆ダップセ　イラスト:天野シロ

ブニョ野口
最近は新山千春の訛りに萌ゆーんなデストロイド編集者。休日はバックドロップ砦に居を構え、バットの素振りを繰り返す。

ケソ
巨大キャメラ屋で10万円がタダになるレシート当選!んが、買ったのは5千円の『スパロボJ』で、残る9万5千円は海の藻屑。

まさ
最近は生きるか死ぬかの崖っぷちに追い込まれつつも、「まだまだ余裕」と宇宙開発に参入するゆとり教育の一面も見せる。

父よ、母よ!(以下略)生きていてくれ!

まさ　知るかね君。今年は『キャプテンシルバー』(1987年/デコ)、いわば『キャプしる』が発売されて18周年の節目だということを!

ケソ　そんなの当たりザクJクラッカーですよ!　今年は何よりも激しく優先して『キャプシル』18周年記念を祝わなくてはならないのに、アルカディアは全く何をやってるのやらふんとにモウ。

ブニョ　なんか、すっごいニッチな盛り上がりを見せてるところ悪いんだけどさ、18周年が半端なゆえゲームもシブ過ぎるっていうか、そもそも今の読者の半分以上は「デコ」と言われてもピンと来ないんじゃないのかな。

ケソ　そげんこつなかよ!　デコは漢の必修科目ですё。それも一億と二千年前から!

ブニョ　そうはいってもねえ、倒産して6年、アーケードで最後のゲームをリリースしてから10年近くたってるしなあ。

まさ　そしてこの諦念……。

ブニョ　まぁ、今でも探せばデコゲーで遊べるのも事実っちゃ事実だしなぁ。若い人にも良く分かる「デコ特集」をやってみるかい?

まさ　フムス。怨孤血震、いやさ温故知新のマインドで、デコという漢気メーカーをピックアッペルしてみようかの。

ブニョ　それなら、知り合いの会社に元デコの社員がいるから、お話を伺えないか頼んでみる?　もう守秘義務も切れてるって話だから、いろいろと面白い話が聞けるかも。

ケソ　オルライ(巻き舌)。

そう!　今年は『キャプテンシルバー』18周年なんだーぜ、っと。

奈良漬者部隊ブラッディウルヌ

ブニョ　え〜、というワケで5pb・からトリオ・ザ・パンツの皆さんをお呼びしました。ハイ、拍手〜(パチパチ)。

ケソ　なんだ。ノグっちゃんの知り合いってマウントかよ(田渕家隣人←本当)。

マウント　ヘイガイズ!　今日はデコっ話をするということで、わざわざエンブレまで来てやった俺さ。

まさ　もう一人見たことある顔がいると思えば、第一回裏闘劇で優勝した世界チャンピヨンチームの外崎さんじゃ、あ、ねえかあ。

外崎　その節はいろいろとお世話になりました(笑)。

ブニョ　そしてこちらが、元データイーストの開発であらせられる盛さんです。

盛　今日はデコについての話をしてくれとのことですが、一体どんなことを聞きたいんでしょうか?

まさ　そうさな……まずは『迷宮ハンテルG』(1986年)のGは何を意味しているのかを問いただしておきたいハイパーン!(早口かつ膝をたたく音)

盛　ああ、それはですね、当時の開発の上司に〝権藤〟という方がいまして、Gはその権堂さんの頭文字から取ったものなんです。

ケソ　……え……そ、それ、ネタっすよね?

マウント　ノンノン。容赦無くトゥルーなのさ。

盛　事実です。要するに『迷宮ハンター権藤』ですね(笑)。

ケソ　ショッケル2005!

まさ　あわ、あわわわ、いきなり19年越しに暴かれたこの秘密たるやも〜って感じですか〜(©珈琲フリーク)。

奴が骸牙のホモ艦長

盛　デコは硬派で男気あふれる会社……と言われていますが、実はよく分からないカオスに彩られた会社だったんですよね。

外崎　ネタなのか真剣なのかよく分からないものを、全力投球で作っていたというイメージはありますけど。

まさ　デコが活躍したのは80年代初頭から90年代中盤までだが、最盛期といえばやはり『カルノフ』や『チェルノブ』が出ていた80年代後半かね。

盛　それを最盛期って言っていいんですかね(笑)。

歩いているだけで職質されそうな存在感抜群の親父が主役『カルノフ』。口から火を吐くぞ!

ゲームVGMのCDや、映像作品のリリース、そしてゲームの制作と、何やらモダンな仕事をしている会社"5pb."のバンカラ三人組。デコに対する愛情は、バスターマシン三号機の破壊力を上回る。写真では分からないが、三人とも下はパンツ一丁。

データイースト ヒミツ年表

- **1978年**　記念すべき第一弾『サブマリン』発売。
- **1984年**　対戦格闘の礎『空手道』堂々のデビュー。
- **1987年**　デバウのヒーロー『カルノフ』堂々デビュー。『迷宮ハンターG(ごんどう)』発売。
- **1988年**　『ならず者部隊ブラッディウルフ』発売。「アツイゼアツイゼアックテシヌゼー」が流行語大賞に。『チェルノブ』出走。
- **1989年**　ダップセのマストゲーム『ラバカッペ』発売。
- **1990年**　『トリパン』発売。
- **1991年**　湾岸戦争に乗じて、ガスマスクの発売を開始。
- **1992年**　『空牙2』無念の開発中止に。

もっとつうしん　デコ作品はアーケード部門と家庭用部門がお互い必要以上にシノギを削っていたため、家庭用機に移植されてないタイトルが多い。しかも、基板コピー対策の技術力は世界一ィィィ!　を目指していたので、エミュレーターでも遊べない作品が多いんだ!　真の勇者はゲーセンを歩いて探しなさいよというメッセージを感じていただきたい。

アツクテシヌゼ! トリオ・ザ・パンツお薦め「これだけはやっておいてホシス!」なデコゲーたち

数々の濃い口ゲームを輩出してきたデータイーストだが、同社の鼻息の荒さを知るために「これだけはプレイしておいてもらえないと話になんねえ!」と頑固親父にセントーンをくらわされそうな名作を、トリオ・ザ・パンツの皆さんにピックアッペルしていただいた。地球のどこかではまだ稼動している可能性があるので、さまざまな手段を尽くして発見していただきたい。つーか、見つけたら教えて!

デコを語る上で外せない作品だが、要は石井輝男監督を語る上で"直撃地獄拳"が必ず出てくるようなもの。「呪ってやる」、「ルーレットをまわすのぢゃ」などの名セリフも続出。

デコにしては珍しく正統派ファンタジー……と思いきや、あっさり見つかるA級パターンや、「あいあむにんじゃ」とか叫びながら登場する忍など、やっぱりどこか変だった一作。

対ゾンビアクションの先駆け作品っぽいタイトルだが、ゾンビをサーフボード代わりにして地面をランディングする"ヘルサーファー"などの荒くれ技を多数収録。

ブニョ　SNKが『アテナ』を出して、ナムコが『ワンダーモモ』、タイトーが『奇々怪界』とかを出して、女の子が主人公のゲームが台頭してきたと思ったら、デコはいきなりブーデーな親父が主人公のゲームですからね。

ケソ　そして極めつけは、戦う人間発電所。

まさ　これは何かね、デコの企画室には反社会的な何かが渦巻いていたのかねアアン?

盛　それが不思議なんですよねー。全然統一性などは無かったんですが、ゲームを作っているうちに化学反応を起こして、いつの間にか隙間産業っぽい作品ができてしまうという(笑)。一応、全作品メジャーヒットを狙って作られているはずなんですけどね。

マウント　ゾンビをボウリングのピン代わりに使って(『ナイトスラッシャーズ』)、よくもそんな口が利けると感心しちゃうよね。

まさ　ホフム。そもそもちびっ子たちにデコゲーに親しんでもらいたいと今回のテーマに選んだのだが、余計に謎を深めてしまったようだわいフェフェフェ。

闘い終わって ～神々の黄昏～

盛　……と、いうワケで、実は『狼牙』と『骸牙』の間に、もう一作『闘牙』という3Dシューティングが研究・開発されていたんですよ(本当)。

ケソ　ぐおおおっ! えらいことを聞いてシ・モウター!

まさ　発売されなかったのが実に惜しいのう。

盛　惜しいといえば、93年には『空牙』の続編である『空牙2』も、諸般の事情でお蔵入りになりましたね。当時、ビデオシステムさんの『ソニックウィングス』がヒットしてて、「これからはネコも杓子もシューティングの時代か!?」と思った矢先、よくよく考えたら『ソニックウィングス』以外はあまりヒットしてなくて、あっさりと企画がポシャってしまったという。

ケソ　な、ナンタルチア!

盛　結構、闇に葬られた作品は多いんですよ。すごろくバージョンの『トリオ・ザ・パンチ』とか。

ブニョ　えーと、盛り上がって参りましたが、もうページが無いよ。そもそも、こんな狭いコーナーで、デコ特集をやっちまおうというのが無理だったのでは。

ケソ　クッ……しゃーねえ! どこかハコを借りて、デコイベントをやりましょうë!

外崎　デコのサウンドチームのゲーマデリックも復活してくれるとうれしいんですけど。

マウント　つ～か、デコのVGMは名曲がたくさん埋もれているので、いつか発掘してCDにしたい俺さ。

盛　そんなこんなで、まだ全国のゲーセンでデコゲーは動いてると思うので、見かけたら遊んでやってください。

ケソ　『ファイターズヒストリーダイナマイト』はまだまだ見かけるんと違いますかね。ネオジオだから太陽系中に普及してますし。

まさ　最後に聞きたいのだが『ドラゴンガン』の、タイトルコールで声を当てていた野沢雅子は、ドラゴン玉つながりで採用されたのかね?

盛　いや、開発メンバーにたまたま野沢さんと知り合いがいたのが理由です(笑)。

ダップセ　続・ショッケル2005!

(続く)

今でも大会がうっかり開かれてしまう『ファイヒスダイナマイト』。濃熱。

・1993年
『ファイヒス』発売。ミゾグチのタイガーバズーカが社を救う(本当)。ホイ事ルキック登場。

・1994年
『闘牙』開発中止。

・1995年
『水滸演武』発売にあたり、『侍魂』のステージ拡縮にインスパイヤされたデコ社長、使用許可の電話を御大自ら入れる。

・1996年
浄水器販売や、しいたけの販売を始める。

・2000年
涙の倒産。

SCOOP! 幻のロケテ版『トリオ・ザ・パンチ』

『トリパン』がロケテスト時にはすごろくゲームだったということは、『バーチャ1』開発時にアラブ人がいたというくらいに有名だが、ここに来て衝撃の画面公開! 上からのテコ入れで無理やりアクションゲームになったのだ。ステージの間のルーレットは、この時の名残だったんですなあ。

実に15年越しに公開された衝撃映像。ホントにすごろくだよ!

もぎつうしん
今月号のアルカディアで、一番遅く原稿をアップした(←本当)ジ☆ダップセに励まし&叱咤のお便りをお待ちしております。あて先は〒102-8431 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「おしゃれ魔女 猛者 and 通信」まで。また、二人にやらせてみたいこと、来てほしい場所(できればゲームセンター)も同時に募集しています。

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release

THE IDOLM@STER MASTERPIECE 02　9:02pm ～三浦あずさ・如月千早・菊地真～

COCX-33403　11.2 on sale!　¥2,000 (tax in)

■収録曲
「9:02pm (M@STER VERSION)」(歌：あずさ・千早・真)
「THE IDOLM@STER (ACM VERSION)」(歌：あずさ・千早・真)
「9:02pm」(歌：三浦あずさ)
「蒼い鳥」(歌：如月千早)
「エージェント夜を往く」(歌：菊地 真)
「9:02pm (M@STER VERSION)」(オリジナルカラオケ)
「THE IDOLM@STER (ACM VERSION)」(オリジナルカラオケ)
ボーナス・トラック「9:02pm ～あずさ・千早・真～」

好評稼働中の『アイドルマスター』から生まれたキャラクターソングCD第2弾が早くも発売。このCDで登場するのは三浦あずさ(CV・たかはし智秋)、如月千早(CV・今井麻美)、菊地真(CV・平田宏美)の3人となっているぞ。ジャケットからもわかるように、第1弾に比べるとぐっと大人っぽいCDに仕上がっている。彼女たちの曲を聴いて新たな魅力を感じたら、ぜひゲームでもこの3人をプロデュースしてみよう!
http://columbia.jp/idolmaster/

※画像は「Ray'zオリジナルCGムービー」のものであり、商品パッケージ写真ではありません

Ray'z PREMIUM BOX -BEYOND-

ZTMD-0006～0010　11.26 on sale!　¥9,800 (tax in)

■収録内容
【DISC1】RAYFORCE　全18曲
「THE FIRST REPORT」ほか
【DISC2】RAYSTORM　全19曲
「CYCLOID」ほか
【DISC3】RAYCRISIS　全14曲
「ATRACTION 少女の行為はもう終わったのか
Or.Can it be said that her behavior is a crime?」ほか
【DISC4】SPECIAL AUDIO DISC　全20曲
「RAYFORCE PCB ver. BGM」ほか
【DVD】Ray'z SPECIAL DVD
「Ray'z オリジナルCGムービー」
「TAMAYOインタビュー」
「ゲームプレイ映像」
「Ray'z データベース」

前号、前々号の紹介記事で、もう待ちきれないという人も多いであろう『Ray'z PREM.UM BOX -BEYOND-』がついに発売となる。サントラCD4枚と特典DVDで構成されるこのBOX、基板バージョンの『レイフォース』など、これまで未収録だった音源が収録されるだけでもお買い得だが、資料価値の高い特典DVDも見逃せない。TAMAYOの新曲とともに展開される「Ray'zオリジナルCGムービー」は必見だ。
http://www.taito.co.jp/ztt/ray/

Infomation

http://www.famitsu.com/music/

ZUNTATAサウンド 期間限定配信曲の第3弾はこれだ!

アーケードから家庭用まで、続々と配信曲を増加させているゲームミュージック専門ダウンロードサイト『ファミ通.com Game Music Download』。このアルカディア12月号の発売に合わせて、ZUNTATAの楽曲の期間限定配信第3弾が開始! 最終月となる今回、配信される楽曲は以下の通り。もちろん3カ月間連続配信曲も引き続き配信中なので、今のうちに入手しておこう!

■月替わり1カ月間限定配信曲(11月30日まで)
『レイストーム』
TOXOPLASMA
『レイクライシス』
聖母マリアよ、二人を何故別々に?

■3カ月間常時配信曲(11月30日まで)
『レイフォース ラビング・ビート』より
Q.E.P.D.
『レイストーム ノイ・タンツミックス』より
AQUARIUM
『レイクライシス レイヨン・ドゥ・レール』より
FORMLESS LIVING BODIES

■ご利用に必要なモノ
・パソコン(OS:Windows 98SE / ME / 2000 / XP)
・プレイヤー:Windows Media Player 9以上
・ブラウザ:Internet Explorer6.以上(最新版推奨)
・クレジットカードまたはWebMoney

Pick Up

ギルティギア サウンドコンプリートBOX

最新作『ギルティギア イグゼクス スラッシュ』も稼働し、さらなる人気の高まりを見せる『ギルティギア』シリーズ。その『ギルティ』シリーズのサウンドの数々を集めた豪華CDボックスが登場する。今回はそのボックスに特典として収録される、ゼネラルディレクター・石渡太輔氏、音楽プロデューサー・鈴木高雄氏、弊誌編集長・猿渡雅史による対談の一部を掲載だ！

欲しい音を手に入れるために

猿渡　このCDはヒストリーということでこれまでを振り返ってみたいと思うのですが、全部で何曲あるんでしたっけ？

鈴木　このCDを作るにあたって、全部ちゃんと数えたんですよ。ボーナストラックを入れて、全部で162曲ありました

猿渡　162曲！

石渡　そこまでいくとは思わなかったですね。CD1枚出れば御の字と思っていたので。

猿渡　いろいろな思い出話があると思うので、順を追っていきましょう。まずは家庭用の『ギルティギア』ですね。取りかかるきっかけのようなものはあったんでしょうか。

石渡　そうですね、僕はゲームが好きで学生のころいろいろ遊んでいたんですが、どの格闘ゲームもBGMから闘っている雰囲気がしないという印象が強かったんです。僕が普段聴いてるメタルの方がよく合うんじゃないかという常日頃思っていた気持ちが、開発する立場になって爆発したという感じですね。

猿渡　聴くのと実際に作るのとではずいぶん勝手が違うと思いますが、そのあたりはいかがでしょう。

石渡　今ゲームに登場しているキャラクターは会社に入る前から、『格闘ゲームをつくるんだったらこんなキャラがいいなぁ』と思っていたもので、そういうキャラクターにはそれぞれ既存のアーティストの楽曲を当てはめていたんですよ。だから取りかかりはそんなに難しいことはなかったですね。でも、一つの作品にまとまるというときに『あんまりちぐはぐじゃいけないのかなぁ』という部分は意識しましたね。ずっとスピードメタルではいけないですし、ポップすぎる音が入ってきてもどうかと思うし。

猿渡　ギターやキーボードが中心になっていますが、『この音が欲しい』というようなこだわりの部分はありますか？

石渡　当時……今もなんですけど、基本はジューダスプリーストのギターサウンドなんですよね。それをもっと今風にエッジを立てたような、そういう音が鳴ったらうれしいかなとずっと思っていますね。

鈴木　石渡くんの言うところの『ジャギジャギ』ですね。「もっとジャギジャギいいませんかね」ってセリフを僕はもう100万回くらい聞きましたよ（笑）。

猿渡　収録の時も「もっとジャギジャギいいませんかね」なんですか？

石渡　言ってましたねぇ。最近は言っていませんけど（笑）。

猿渡　それで通じるんですか？（笑）。

鈴木　僕には通じるんですけどね、「ジャギジャギ」で（笑）。

石渡　その当時はアーティストさんの予備知識もなかったし、どういうギターを使えばこの音が鳴るんだとか、エフェクターとかアンプを知らないまま、「とにかくもっとジャギジャギに」とか「もっと高音と低音が一緒に鳴りませんかね」とか言ってましたね。

猿渡　そうだったんですか。知らないがゆえ無茶が言えたという感じですかね。

石渡　思った通りの音が鳴らなかったらすねてみたりもしてましたね（笑）。

気持ちのいいハーモニーを

猿渡　それでは曲を作る上での苦労や、思い浮かべていた音が再現できなくて苦労したという点について教えてください。

石渡　最初のころは思っているものができないというのはあったんですが、何でできないのかということが分からなかったですね。コードの存在すら知らなかったので（笑）。

猿渡　どうですか、それ（笑）。

鈴木　それを持ってきて音楽にする僕の立場も分かってください（笑）。

猿渡　う〜ん、コードを知らなくて……ってことはハーモニーとかどうやってだしてたんですか？

石渡　それはすごいですよ。たぶんアーティストさんが知らないコードとか出してたんじゃないですかね。

鈴木　「これどうなってんの？」、「どういう響きなの？」というところから始まるわけです。メロディは奏でていて、主旋律は分かるんですよ。でも和音に関しては2小節に1回くらい「？」マークが出てくるという感じでしたね（笑）。

猿渡　曲の中では和音は成立してると思うんですけど、それは石渡さんの中で聴き心地のいい音を重ねてみたってことですか？

石渡　そうですね、イメージに近い音を重ねてみたという感じですね。なんでこの気持ちの悪い音が直らないんだろうという時もありましたけど。

猿渡　その話は衝撃的ですねぇ。

石渡　あの時代だからできたといえるかもしれませんね（笑）。

――その後、生収録の裏話から曲作りに対するスタンスの変化まで、収録予定時間を大幅に超えて盛り上がりを見せた。その模様はぜひCDでお楽しみいただきたい。

Profile

石渡太輔（いしわたりだいすけ）

サウンドからからグラフィック、スクリプトまでこなす『ギルティギア』の生みの親。ソルの声も担当するゼネラルディレクター。

Profile

鈴木高雄（すずきたかお）

第1作である『ギルティギア』から最新作『ギルティギア イグゼクス スラッシュ』まで、ギルティサウンドを支える音楽プロデューサー。

音楽コラム たんたん どんどど

「秒速約340メートル」

第三十回
Text by SEIYAMA

「GGX」や「GGXX」でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するためのバンド「A.S.H.」のほか、クルマ好きのためのカバーバンド「HOT ROD CRUE」のキーボードを務める。また、闘劇2004&'05でのOPムービーの楽曲制作など、その活動範囲は多岐にわたる。

行ってきました、鈴鹿。イキナリ「何？」と思われるそんなあなたは当コラムビギナー、即座に「あぁ、F1ね」と分かったあなたはかなりのSEIYAMAマニア。とりあえず病院行った方がイイですよ（なぜ？）。

この2年ばかり、仕事の都合で行けなかったので久しぶりだったのですが、やっぱり生で聴く「エキゾースト・ノート」は最高でしたよ。「聴く」というより「感じる」ですかね。まさに自分の周囲の空気がすべて振動しているような感覚……それは帰ってきてからO.A.（オンエア）を録画したVTRを見ても、何だかニセモノに見えてしまうほどで。早くも気持ちは来年の日本GPに向かっている興奮気味のSEIYAMAがお送りする第30回。

今回は「エキゾースト・ノート」にちなんで「音」のハナシです（って、展開が強引ですか？　毎度のことなんでほっといてください）。

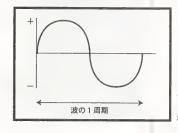
さて、前段で触れている通り、そしておそらく皆さんもご存知の通り、「音」の正体は「空気の振動」です。それを人間の感覚器官「耳」が感知することによって、我々は「音」として認識しているわけです。で、この音の「高さ」を表す単位に「Hz＝ヘルツ」が用いられています（注：厳密には「周波数の単位」ですが）。さらに細かく言うと、「一秒間当たりの振動周波数」であり、何回（空気中に）波が起きているかということを表しています。

楽器をやったことのある人、特にギターなどの弦楽器では、弦を張り替えた時に必ず「チューニング」をしますね。そのときに「チューナー」や「音叉」を使うはずです。その基準音として用いられる「440Hz」とはつまり、「一秒間に440回空気を振動させている」という意味であり、通常音楽の世界ではこの音を「A＝ラ」としています。

それではこの周波数が倍になると、我々の耳には（音楽的には）どう聞こえるでしょうか？　そう、1オクターブ高くなります。反対に周波数が1／2になると、1オクターブ低くなります。ギターの12フレットの位置（押さえて弾くと、押さえない状態の1オクターブ上の音が出る）は、ちょうど弦の全長の半分なのですが、それはこういう理屈からなのです。

ちなみに合奏する楽器の中にアコースティック・ピアノ（以下ピアノ）が含まれている場合には、ギターやベースのチューニングをピアノに合わせます。なぜかって？　それはギターやベースに比べて、ピアノのチューニング（調律）が面倒だからです（余談ながら、最近はA＝441Hzというチューニングが多いです。参考までに）。

ところで音以外にも「Hz」という単位を見掛けますよね。例えば家電製品に書かれている「50Hz／60Hz」（これは電源周波数）だったり、パソコンのスペックを量る上でポイントとなるCPUのクロック周波数だったり。あとはTVやラジオの周波数もありますよね。これらの中で、TVやラジオの周波数は、音の仲間といえるでしょう。なぜなら音と同じ「空気の振動周波数」だからです。人間の耳に音として聞こえる範囲は、空気の振動の中でもごく一部の限られた範囲で（上限はおよそ20,000Hz＝20KHzと言われています）、いわゆる「電波」として使われている周波数は、到底「音」としては聞こえないのですよ。ま、だから「電波」として使っているわけなんですが。

ゲームの世界で「音」というと、我々クリエイターの悩みのタネになるのが、筐体に付いている「スピーカー」、その役目は音の出口、すなわち「空気を振動させる」ことなわけで、どんなに優れた楽曲やアレンジを提供しても、その楽曲を表現する周波数帯域全体を再生できなければ、楽曲の魅力は半減してしまいますから。確かにゲームの世界では、音ゲーなどの特殊な分野を除いては音楽は脇役ですが、そろそろその脇役にも目を向けてほしいものです。明らかにパワー不足の、フルレンジスピーカーってのはちょっと哀し過ぎやしませんかねぇ……、とゲーム業界に苦言を呈しつつ、突然ですが、なんと次号は最終回。

左の図に示した状態を「１周期」とし、これが１秒間に何回あるかを表す単位が「Hz＝ヘルツ」である。「440Hz」といった場合には、この波が440回ある状態を指す。

樋口彰彦

はじめまして、樋口彰彦といいます。ちょこちょこと漫画なども描いております。お見かけの際はぜひゼヒ。『月華の剣士』は、ものすごく好きなのにものすごく弱かったです。楽しく描けました。ありがとうございました。

★ホームページ「バックドロップ」
アドレス:http://www4.zero.ad.jp/corugen/top

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

「月華の剣士」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

★ホームページ「AlbaCrow」
アドレス:http://www.albacrow.net/

ムラキ

どうも初めまして。ムラキと申します。アルバクロウ（HP）では主にイラストを担当してます。お題の『月華の剣士』は実際にプレイした経験は無いんですけど、意外と見覚えのあるキャラクターが多かったです。[illegible]の爺さんとか巫女さんとか。最初は男を描く予定だったんですが、結果的には女になって、いざ描くとなると着物の構造が分からず大変に苦労しました。

次号予告 次号、今井神先生＆G-ヒコロウ先生登場！ テーマは「？」

ゲームメーカーnow!

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

寒くなってきた…?

子供たちの「将来なりたい職業」の常連になりつつある「ゲームクリエーター」ですが、現場の人たちはどう感じているのでしょうか? 今月はゲーム関係者で良かったと感じた出来事を聞いてみました。

そして編集長のコラムではついに決定した、来年の闘劇のタイトルについてです。タイトル決定に関する裏話もあったりして!?

今回の共通質問　投稿者：東京都 コーへーくん　質問：ゲーム関係者でよかった、と感じた最近の出来事を教えてください

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO　彩京 開発部 谷

大変お待たせ致しております『対戦ホットギミック5　未来永劫』ですが、開発も大詰めとなっております。本号発売の折には、そろそろお店に……となっていると良いのですが、果たして!? 豪華イラストレーター陣による、「おしおき」の歴史がまた1ページっス!

http://www.x-nauts.com/

日々「よかった」ともいえますし、逆もまた……。

CAPCOM®　カプコン パブリシティチーム テラ

ついこの間まで、猛暑の中のショー祭りだったのに、いきなり冷え込んできてビックリ。周囲も風邪ひきさんが増えてきて、三十を過ぎると体調管理に気を使います(笑)。なんてのんびり構えているひまも無く、コンシューマは年末商戦で大作目白押しですね。『ウォー オブ ザ グレイル』の最新情報は……もう少々お待ちくださいませ!

http://www.capcom.co.jp/arcade/

新作発表や発売のタイミングはいつでもそう思います!

AIKY
『ポチッとにゃ～』では、四色しか登場しないので、へびか塔を二本以上作って連続して発火すると四色のうち二色が消えます。そして画面上に二色しか残りません。だから、画面上にたくさん「にゃん」が残っていれば、次の攻撃の作戦を組み立てやすくなります。これが今までの落ち物ゲームとの違いですね。

http://www.aiky.biz/

話題の最新ゲームの裏事情が耳に入ることですね。

SEGA®　セガ AMパブリシティ企画室 田中

今夏、全国300カ所以上で開催された「三国志大戦」公式大会【覇業への道】～英傑達の初陣～が、好評につき追加開催決定! Ver.1.10で追加されたカードを駆使して、店舗制覇を目指せ! 期間は10月29日(土)～11月23日(祝)。開催場所は全国のセガ店舗で、計67大会です。強豪プレイヤー達のデッキ構成や戦術にどんな変化が?

http://www.sangokushi-taisen.com/

キレイな女性がいっぱいいること。

G.REVOLUTION　(有)グレフ アキラ兄さん

いよいよ『アンダーディフィート』が稼動開始! この号が発売されるころにはお店にあると思いますので、ぜひプレイしてみてください! そして、ついに『旋光の輪舞』の設定資料集がムック化! その詳細は来月号で明らかになる……のか? んー、多分なるんじゃないかな。その辺は皆さまの応援次第ということで!

http://www.grev.co.jp/

会社の経費でゲームが買える点。しかしゲームをする時間がありません。

アイディア ファクトリー 広報

すっかり涼しくなりましたね。家の中にいることが多くなりがちですが、外に出て季節を肌で感じるのも楽しいものです。紅葉を見に出かけるのもいいですし、アミューズメントスポットに行って新しいゲームに挑戦すれば盛り上がるハズ。個人的には温泉でゆったりまったりしたいな～ッと思っている今日このごろです……。

http://www.ideaf.co.jp/

ゲームショウの入口を悠々と通過したときかな～。

SEGA®　セガ AM R&D パブリシティ室 K@Z

10月13日にバージョンアップした『三国志大戦～乱世の群狼～』。みなさん遊んでくれていますか? 今月号では全カードリストが掲載する出血大サービスです。82枚の追加カードにより、新たなデッキ、戦略を考える必要があるぞ!! 考えても、カードが引けないとデッキは組めない。そんなときはトレードだ!!

http://www.sangokushi-taisen.com/

最近新聞に自分が載った(後姿)。

---

cave　ケイブ 広報N

『パズル! 虫姫たま』第二回スコトラの締め切りが間近ですっ! ラストは11月20日だよっ、みんなどこどこ参加して、イベントで"ちゃぶ"に会おう♪ そして! いよいよ『エスプガルーダII』の稼動日が近づいてまいりましたぁーッ!! 覚聖まで、あと一月! 首を長くして待っててね!!

http://www.cave.co.jp/

AMショーの『エスプガルーダII』に長蛇の列!!

Alfa System　(株)アルファ・システム NAOKI

ホントに長かった『式神III』の制作もいよいよ架橋に差しかかってきました。ひょっとしたら、もう何らかの形で皆さんに少しお披露目できているかも知れませんが、これからボチボチと露出してゆきたいと思っています。前にも同じようなこと書いて結局ダメでしたけど、今度こそ、というかもう後が無いという感じになってきたので、なんとか頑張ろうと思います。

http://www.alfasystem.net/

最近[illegible]

メカトロ　セガ AM R&D パブリシティ室 K@Z

秋の競馬シーズン到来!! ゲームセンターの競馬ゲームといえば、『スターホース2』!! なんと『スターホース2』は業務用ゲーム機としては初めて「グッドデザイン賞」を受賞しました。スタイリッシュなデザインでありながら、居心地抜群のあのサテライト。体験したことのない君、ホームページで近くのお店をチェック!

http://www.segastarhorse.com/

最近テレビに出た(手だけ)。

KONAMI　コナミ 宣伝部 キーオ

YOU、お元気? 日本シリーズ、「KONAMI CUP アジアシリーズ2005」ときて、野球がとてつもなく"熱い"時期なわけですね。あ～もうっ、もっと野球漬けにして! という皆さまに素敵過ぎるゲームが登場。業界初、プロ野球選手カードを使用した『ベースボールヒーローズ』でございますよ! プレイプレイぃ～～♪

http://www.konami.co.jp/

イベントで、キャンギャル様にご挨拶いただけたこと。

SNK プレイモア yuzuko

とうとう『KOF XI』が稼動! 本誌での攻略記事だけでなく、随時更新中の公式HPや、(発売されたら)攻略本もチェックしましょう。KOFっ子PLANETで募集中のイラスト、どんなのが集まるか楽しみです。さて、今年も残すところあと二カ月。昨年末はKOF10周年記念·忘年会イベントを実施し、大いに盛り上がりました～。今回もファン感謝イベントを密かにたくらんでいたりなんかします。決まったらまたお知らせしますね!

Official Website: http://www.snkplaymore.co.jp

アイドルに会える…

MOSS

モス
JIN

PS2版『雷電Ⅲ』は無事発売されました。評判もいいのでスタッフ一同喜んでおります。また次のゲーム開発も着々と進んでおりますが、発表することができるのはもう少し先になりそうです。その時に恥ずかしくないようにするため&今年こそ年末休めるように(!?)今から頑張ります。

http://www.mossjp.co.jp/

作ったゲームが売られているのを見たとき。

ナムコ
新井

みんな知っての通り、『コブラ・ザ・アーケード』にはセクシーダイナマイツなおねえちゃんが多数登場する。もう、パンツ! 2! ○! 見え! ってなもんだ。そんな敵も味方もセクシーダイナマイツぞろいのこのゲームの中で、俺が一番セクシーと思えるキャラクターを今回は紹介しよう。ヤツの名前は「ターベージ」。そう、2面のボスキャラだ! うーんセクシー! つか、セクハラ。

http://www.namco.co.jp

法事のときとか、親戚の子供たちに大人気。

TAITO

タイトー
専属MC
松桐坊頭

『バトルギア4』が香港やニュージーランドに設置されていることを知っていたかな? イベントレースにも参加してくれていて、じわりじわりと国内組を脅かす存在になりつつあるので、要チェックだね。ガレージエクステンション実装も11月中に行なう予定でいますので、それまで走りまくってBGをためていてくださいね。

http://www.taito.co.jp/gm/matsukiri/

各種イベントに開場前に入れることかな。お仕事だけどね。

悠紀エンタープライズ
細渕

だいぶ秋も深まり、涼しくすごしやすい季節がやってまいりましたね。新規格闘チームの方も順調に開発が進んでおります。そろそろ年末も近付いてきたということで、就職活動も全盛期なんですかね? 弊社もアーケード、コンシューマー、ネット事業といろいろなラインがある会社ですので、興味のある方はぜひとも応募してみてくださいね!

http://www.yuki-web.co.jp/

特に無いですね。

BANPRESTO

バンプレスト
デコ

とうとう『超ドラゴンボールZ』の稼動が近づいてきました! 皆さんも楽しみにしてますよね! 対戦格闘で、こんなに面白いゲームはほかには無いと自負しております。皆さんも事前情報を入手して、稼動に備えてくださいね。ホームページもアップしたので、チェックしてください!

http://www.banpresto.co.jp/

お客さまがゲームを楽しく遊んでる顔を見たとき。

タクミコーポレーション
守屋

『北斗の拳』が再び大ブームになっています。しかし! 私は原作を読んだことがありません! これを友人に打ち明けると、「本当の愛を感じたことがないんだな」と、意味深な言葉を返されてしまいました。あれって愛の物語なんですか? まあ、暇を見つけて愛を感じてみます!

http://www.takumi-net.co.jp/

仕事上、いろいろなものに興味を持ち始めました。

Warashi Inc.

童
佐々木

『兎-野性の闘牌-ONLINE』好評稼動中です! 新キャラクターの東雲と福永も使えるようになりました! 兎小屋コンテンツ内「カード管理」に「詳細データ」が追加され、カードごとの細かなデータが参照できるようになりました! 定期、不定期のイベントも予定していますので、ふるってご参加くださいませ! お待ちしてます!

http://www.warashi.co.jp

ゲームセンターでの待ち合わせに迷わず行けた。

VISCO

ビスコ
ひらめきん

もう初冬に入ったころでしょうか。早いものでもう11月。このごろ月日の経つのが本当に早いと感じます。季節の変わり目ですので、体調などにお気をつけてお過ごしくださいね。

http://www.visco.co.jp/

青いコロボックルが見えた。

TECMO

テクモ
つっちー

昔のテクモアーケードタイトルをぎゅっと詰め込んだ『TECMO CLASSIC ARCADE』が発売になりました! 他機種版には入っていなかった『テクモボウル』や『アルゴスの戦士』も今作では収録されています。テクモの原点ともいえる名作たちをぜひ堪能してください! ちなみに開発担当はあのTeam NINJAです♪

http://www.tecmo.co.jp

実はあんまりありませんが(笑)強いて言えばE3でアメリカへ上陸できたことくらい?

猿渡編集長の
房総ゲーセン狂騒曲

第十五回 「Be My Diamond!」

猿渡「中国出張に行ってきました」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、ほとんど金を使わなかった出張らしいがな」
猿渡「いや、それ以前に換金すらしてませんから」
ぶっちゃけ先生「別にぶっちゃけるほどでもないが、中国の元は国内じゃ換金できないからな」
猿渡「それはともかくとして、やはり中国のゲーセンの雰囲気は日本に近かったですね」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、アジアはどこも同じじゃろ」
猿渡「うーん、全く同じとは言い難いですけど、香港と台湾と上海は似てますね。韓国も似てるといえば似てますけど」
ぶっちゃけ先生「ただ、メダルの扱いは国によって微妙な扱いじゃからな、ぶっちゃけ」
猿渡「ビデオコーナーを取材してても、メダルコーナーを撮影されるんじゃないかと、店の人がピリピリしてましたね」

● ●

中国は上海のゲーセンに視察に行ってきた。過去二回、闘劇への予選に参加した店舗を中心に、中国のゲーセン事情を調べてきた。

なんてカッチョイイものでもないんだが、韓国・香港・台湾とゲーセンを見てきた中で、一番ゲーセンの規模が大きく、ビデオゲーム(いわゆるアーケードゲーム)が盛り上がっていると感じた。

簡単にいえば、ゲーセンの半分〜それ以上がビデオコーナー。そしてその大半が対戦格闘。その大半が2D格闘って感じ。しかし、ゲーセンには未成年(18歳未満)の平日立ち入り禁止などの法律があるとのことで。それにより、若いゲーマーが育ち難く、新しいゲーム……例えば『ギルティ』とか『メルブラ』なんかの盛り上がりが弱いという悩みもあるようだ。

そういう中、何とか新しいゲームへの着目と活気を与えようと、闘劇に参加している姿勢は評価できる。今後も頑張ってもらいたい。

● ●

猿渡(以下**さわ**)「闘劇'06のタイトルが決まりました」
ぶっちゃけ先生(以下**ぶ**)「ぶっちゃけ、一昨年が3日開催、去年が2日開催だから、今年は1日開催ってところか……?」
さわ「違います。今年は3日開催で全9タイトル行ないます」
ぶ「ぶっちゃけ、そんなのは巻頭ページで紹介してるから知っとるわい」
さわ「ま、2日開催に絞ろうかと思ったんですけど、そうすると今回発表されているタイトルの中から3タイトルほど落ちることになる」
ぶ「ぶっちゃけ、どれを落とすか決めるのが面倒だから3日開催にしたって感じか」
さわ「違います。無情にも自分では6タイトルに絞ったんですが、どうしても3日で9タイトルやりたいという実行委員店舗の声があったからです」

● ●

巻頭で既報のとおり、来年は今年の2日開催から3日開催に増え、タイトルも6作品から9作品にアップした。これには今号の締め切りギリギリまで紆余曲折があり、この原稿を書いている10分前に決定した格好だ。

さて、今から予選店舗の募集を行なう。キミの近くのゲーセンが予選店舗になるかどうかは、プレイヤーから店への働きかけが重要だったりする。みんなで「予選やろうよ!」と店にお願いしてみよう。なお、9月に発売した「闘劇魂 Vol.1」も好調の売れ行きを示している。次号「Vol.2」は予選店舗の発表と共に、12月末に刊行したいと思っている。もちろん最新作である『北斗の拳』や『KOF XI』なども取り扱ったDVD付きだ。

マンガ:今井神

使って遊べる!! アルカディアクーポン 〜秋の夜長に〜

新作の稼動直後は、店舗が混んでいてクーポンが使いづらいかも。そんなときは、期限ギリギリまでクーポンを温存して、人が少ないときを狙うのも手ですよ。

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗

今月の新規加盟店舗はありません。

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送:〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-3265-7340　■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

初めてクーポンを使用される方へ 〜アルカディアクーポンの使い方〜

● 下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、左ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不可となります。そのほかの注意事項に関しては、左ページの「クーポン使用上の注意」をご確認ください。

都道府県	店舗名	住所	電話
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市 上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町12 ベルタウン 2F	☎0598-26-7055
	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館2F〜3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	滋賀県大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F〜2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティリノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビルB1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎06-6352-3007
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404〜407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	鳥取県倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2 4 27 スペイン広場2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
広島県	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2 2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガ ワールド 多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーボジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島県鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※**1アドアーズ**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※**2トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※**3セガワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.30

長野県　アミューズメントパークNASA

アクセス
長野駅東口から徒歩10分。長崎屋高田店の向かいに当店の看板が見えます!

営業時間
10:00～24:00

対応ゲーム
全ゲームに対応しています。スタンプ1個につき100円分となります。

スタッフより
『ポップン13』が2台、『ガンダムSEED』が6台あります! 　クーポンで新作を遊びましょう!

静岡県　ミラクル静岡

アクセス
静岡インターチェンジ通り沿い、GEOの向かいです。

営業時間
9:00～24:00

対応ゲーム
プライズ、ビデオ、すべてに対応しています。

スタッフより
「鉄拳5」が盛り上がっています! 　遠征も承っていますので、ぜひ当店に挑戦しに来てください。

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	宮城県名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクエア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ビットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	THE 3RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガ ワールド 伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115 1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1F～2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F～3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	東京都中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ一38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1 17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099

※1**アドアーズ**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2**トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3**セガワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

『GGXX SLASH』本格始動!

全国の店舗で入荷され、『GGXX SLASH』の大会の予定が各地で定まってきました。闘劇'06開催タイトルでもあるので、「自分の腕では大会はちょっと……」という人も、ちょっと足を運んでみれば思わぬ強豪のプレイが拝めてしまうかも!?　闘劇開催タイトルの大会は、行って損は無いですよ!

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

『GGXX SLASH』の大規模な2on2開催!

現在絶賛稼働中の『GGXX SLASH』。11月に、関西方面のプレイヤーにはおなじみのゲームセンター、チャレンジャーが、6店舗合同の大規模な2on2の大会を開催するぞ!　予選は週末に行なわれるので、関西方面以外のギルティプレイヤーも参戦してみてはいかが?　詳細はチャレンジャーHPを(http://www.challenger.jp)チェック!

『GGXX SLASH』2on2 チャレンジャー杯

開催日時
2005年11月3日(木・祝)より1次予選開始、11月26日(土)に決勝大会を開催

店舗URL
http://www.challenger.jp/

レギュレーション
・勝ち抜き2on2
・試合前にじゃんけんをして、勝った方がコンパネ選択権or先鋒後出し権を取得
・チーム内同キャラ不可
・選手の順番(先鋒・大将)の順番変更不可

GGXX SLASH 2on2 チャレンジャー杯 開催店舗一覧

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号
11/3	17:00	チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	06-6357-6677
11/6	17:00	チャレンジャー 関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
11/12	17:00	チャレンジャー 土居店	大阪府守口市土井町8-11	06-6994-7476
11/13	18:00	チャレンジャー ガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	06-6317-0433
11/19	17:00	チャレンジャー 京橋店	大阪府大阪市豊島区東野田5-1-19	06-6135-7610
11/20	15:00	チャレンジャー 追手門店	大阪府茨木市西安威1-5-21	072-643-4444
11/26	13:30	チャレンジャー 関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
11/26※	17:00	チャレンジャー 関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072

※……決勝大会

11/23　17:00 GGXX SLASH 大会
◆参加無料

11/25　終日 SFⅢ 3rd フリープレイ

11/26　17:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円

東京都

★ゲーム イン サクラ
豊島区巣鴨1-20-10 宝部第一ビル 2F　☎03-3944-0252
http://www.game-sakura.com/index.shtml

11/27　15:00 VF4 FT 3on3

★ゲームラビリンス
練馬区北町2-36-24　☎03-3935-8022

11/12　17:00 メルティブラッド ランダム2on2
11/13　15:00 GGXX SLASH 大会
11/19　17:00 Zガンダム DX 2on2
11/26　17:00 GGXX SLASH 2on2
※すべて参加費100円、当日受付

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1~3F　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

11/6　15.00 餓狼伝説SP & KOF'95 大会
◆KOF'95は17:00から開始予定

11/6　15:00 メルティブラッド 大会
◆試合ごとにキャラ変更可

11/13　15:00 GGXX SLASH 大会
◆試合ごとにキャラ変更可

11/20　15.00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
◆キャラ変更不可、スピリッツは試合ごとに変更可

11/20　13:00 アヴァロンの鍵 スターターデッキバトル
◆参加費500円

11/26　15:00 リアルバウト餓狼伝説2 大会

11/27　15:00 マヴカプ2 大会
◆試合ごとにキャラ変更可

毎週月曜　19:00 GGXX SLASHランバト
◆全4週、キャラは 大会毎で固定

11/5　18:00 GGXX SLASH レディース大会
◆女性限定、かきゅん講習会を同時開催

11/12　18:00 GGXX SLASH ランバト
◆参加無料

11/18　19:00 ガンダムSEED ランダム2on2
◆参加無料

11/19　18:00 メルティブラッド ランバト
◆参加無料、シングル戦、ランダム2on2の二部構成

11/26　18:00 GGXX SLASH ランダム2on2
◆参加無料

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2　☎0439-54-1212

11/19　19:00 GGXX SLASH 大会
◆トーナメント制、2本先取制

11/26　19:00 メルティブラッド 大会
◆トーナメント制、2本先取制

★ダカーポ
君津市外箕輪91-1　☎0439-54-1212

11/26　16:00 WCCF 大会
◆最大8名によるトーナメント制

★ポポロ
君津市坂田673-11　☎0439-54-1212

11/6　14:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
◆麻雀格闘倶楽部4に登場するプロと直接店内対戦

11/12　18:00 鉄拳5 大会
◆トーナメント制、2本先取制

★メッセ102 四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F　☎043-424-6070

11/3　終日 GGXX SLASH フリープレイ
11/4　終日 メルティブラッド フリープレイ
11/6　17:00 メルティブラッド 大会
◆参加無料
11/11　終日 鉄拳5 フリープレイ
11/13　17:00 SFⅢ 3rd 大会
◆参加無料
11/18　終日 GGXX SLASH フリープレイ

埼玉県

★埼玉ポピー
岩槻市城町1-7-43　☎048-757-0994
http://www.popy.tv/popy3/

11/2　22:00 鉄拳5 3on3
11/3　15:00 GGXX SLASH 2on2
11/4　21:00 VF4FT ランバト3on3
11/5　20:00 ストⅢ 3rd 2on2
11/12　15:00 メルティブラッド 3on3
11/13　17:00 ネオジオ バトルコロシアム 2on2
11/18　21:00 VF4FT 3on3
11/19　22:00 鉄拳5 3on3
11/20　14:00 メルティブラッド 大会
11/20　17:00 KOF2002 ランバト3on3
11/23　15:00 GGXX SLASH 3on3
11/27　12:00 鉄拳5 5on5
※詳細は店舗、またはHPにて

★BOOBOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3　☎042-929-8333

11/3　14:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
◆麻雀格闘倶楽部4に登場するプロと直接店内対戦

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054
http://www.charaget.co.jp/k4.htm

11/12　19:00 バカバカバッションSP 大会
11/20　12:30 スパⅡX 大会
◆参加費100円
11/26　19:00 バカバカバッション2 大会
毎週土曜　18:00 メルティブラッド 大会
毎週土曜　20:00 GGXX SLASH 大会
※スパⅡX 大会以外は参加無料、詳細は当日発表

千葉県

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2　☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/

北海道・東北

北海道

★深川セントラルボウル
深川市音江町豊泉3　☎0164-25-2771

11/20　13:00 アヴァロンの鍵 スターターデッキバトル
◆詳細はhttp://avalonsgate.netにて

宮城県

★ゲームパラダイス パインズ
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1　☎022-374-4781

11/20　17:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
◆参加無料、トーナメント制

11/23　17:00 GGXX SLASH 大会
◆参加費100円、トーナメント制度

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3　☎029-244-9900
http://makiap.haru.gs/

11/5　20:00 鉄拳5 大会
11/12　22:00 VF4 FT 大会
11/19　20:00 鉄拳5 ランダム2on2
◆相方は当日決定
11/26　20:00 KOF XI 大会
◆未入荷時はKOF 2002で開催

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1　☎0299-22-6758

11/5　18:00 GGXX SLASH 大会
◆2本先取制、工場出荷設定、参加費100円

11/19　18:00 GGXX SLASH ランダム2on2
◆2本先取制、工場出荷設定、参加費100円

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21　☎028-636-3100
http://www.good-hi.com/3c2d6d38a2d73fd910208dd2/index_logout.htm

11/5　17:00 GGXX SLASH ランダム2on2
◆キャラ途中変更不可、参加費一人100円

11/12　17:00 メルティブラッド 紅白戦
◆キャラ途中変更不可、参加費一人100円

11/13　17:00 メルティブラッド 大会
◆キャラ途中変更不可、参加費100円

11/19　17:00 メルティブラッド 大会
◆一人2キャラ使用、参加費100円

11/20　17.00 メルティブラッド 2on2
◆チームあっせんあり、参加費一人100円

11/27　14:00 アヴァロンの鍵 大会
◆デッキ制限なし、途中変更不可、参加費500円

10年前の格闘ゲームシーンが今よみがえる！

東京・大久保アルファステーションにて、プレイヤー主催の『餓狼伝説スペシャル』と『KOF'95』の合同大会が開催される。ボタン配置は、闘劇でおなじみのストⅡ配置と、ボタンが横一列に並んだネオジオ配置の両方が用意されているという気合いの入れようだ。かつてやり込んでいた人は、大会でその腕を披露してみてはどうだろうか。

『餓狼伝説スペシャル』&『KOF'95』合同大会 Alpha杯（仮）

開催日時
2005年11月6日（日）15:00〜 餓狼伝説スペシャル大会開始
17:00〜 KOF'95大会開始

レギュレーション
1対1のシングル戦

開催場所
大久保アルファステーション
東京都新宿区百人町2-7-12
アルファビル B1〜3F
お問い合わせ先：
Mail:fizix@m14.alpha-net.ne.jp
店舗HP：http://www.alpha-st.co.jp/

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072

11/5 18:00 三国志大戦 大会
◆店内対戦モードで実施、定員16名
11/6 17:00 GGXX SLASH 2on2
◆チャレンジャー杯予選
11/12 18:00 鉄拳5 大会
11/13 18:00 ガンダムSEED 大会
11/19 18:00 GGXX SLASH 大会
11/20 18:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
11/26 13:30 GGXX SLASH 2on2
◆チャレンジャー杯予選、終了後、17:00から決勝 大会開催
11/27 18:00 メルティブラッド 大会

★チャレンジャー ガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

11/13 18:00 GGXX SLASH 2on2
◆チャレンジャー杯予選

★チャレンジャー 土居店
守口市土井町8-11 ☎06-6994-7476

11/12 17:00 GGXX SLASH 2on2
◆チャレンジャー杯予選
11/13 17:00 GGXX SLASH 大会
◆トーナメント制
11/27 17:00 メルティブラッド 大会
◆トーナメント制

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

11/3 17:00 GGXX SLASH 2on2
◆チャレンジャー杯予選
11/6 17:00 GGXX SLASH 大会
11/13 17:00 メルティブラッド 大会
11/20 17:00 GGXX SLASH 2on2
◆参加費1チーム100円
11/23 17:00 ガンダムSEED 2on2
◆参加費1チーム100円
11/27 17:00 GGXX SLASH 3on3
◆参加費1チーム300円
※未入荷、参加者不足などの場合は中止の可能性あり、受付は当日9:00〜 大会開始30分前まで、店奥のカウンターにて

★チャレンジャー 追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎072-643-4444

11/5 15:00 旋光の輪舞 対戦交流会
◆2本先取制、60秒設定、キャラ、武装の途中変更不可
11/19 15:00 旋光の輪舞 対戦交流会
◆2本先取制、60秒設定、キャラ、武装の途中変更不可
11/20 15:00 アヴァロンの鍵 魔導競技会
11/20 15:00 GGXX SLASH 2on2
◆チャレンジャー杯予選
毎週土、日曜 9:00 アヴァロンの鍵 フリープレイ
◆参加費1時間1,000円、カード6枚固定、20:00まで

11/20 15:00 ストZERO3 ランバト
11/23 13:00 GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

11/2 20:00 Quest of D 大会
11/9 20:00 三国志大戦 大会
11/13 16:00 アヴァロンの鍵 大会
11/16 20:00 Quest of D 大会
11/19 16:00 GGXX SLASH 大会
11/23 20:00 三国志大戦 大会
11/26 16:00 メルティブラッド 大会
毎週土曜 21:00 WCCF 大会 ウルフ杯

★ゲームプラザ オレンジハウス
大阪市東淀川区下新庄6-9-18 ☎06-6326-1218

11/3 15:00 ガンダムSEED 2on2
11/14 15:00 GGXX SLASH 大会
11/23 15:00 ガンダムSEED 2on2
毎週火曜 終日 複数台50円2クレジットサービスデー
毎週木曜 終日 VF4 FT 50円2クレジットサービスデー

★ゲームDINO 阪急茨木店
茨木市永代町5 ソシオビル B1 ☎072-631-5507

11/3 17:00 KOF XI 大会
11/5 18:00 鉄拳5 大会
◆3本先取制
11/6 17:00 GGXX SLASH 大会
◆3本先取制
11/12 17:00 ガンダムSEED 大会
◆3ラウンド制
11/13 17:00 beatmania II DX 大会
◆参加費100円
11/19 18:00 鉄拳5 大会
◆3本先取制
11/20 17:00 GGXX SLASH 大会
◆3本先取制
11/23 17:00 GGXX SLASH 2on2
◆3本先取制
11/26 17:00 ガンダムSEED 大会
◆3ラウンド制
11/27 17:00 ポップンミュージック 大会
◆参加費100円

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530

11/1 20:00 鉄拳5 大会
11/8 20:00 GGXX SLASH 大会
11/15 20:00 鉄拳5 大会
11/22 20:00 メルティブラッド 大会
11/29 20:00 鉄拳5 大会
毎週水曜 17:00 ゾイドインフィニティ EX 大会

★レイディビートル
長野県松本市中央1-2-20 五幸パーキングプラザ2F ☎0263-39-4000

11/5 19:30 GGXX SLASH 2on2
◆チーム内同キャラ不可
11/12 19:30 GGXX SLASH 大会
11/19 18:30 メルティブラッド 3on3
◆チーム内同キャラ不可
11/23 16:00 鉄拳5 大会
11/26 18:30 ガンダムSEED 大会

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

11/3 19:00 ドラムマニア 大会
11/5 13:00 三国志大戦 大会
11/6 19:00 ガンダムSEED 2on2
11/9 20:00 Quest of Dトレジャーハント 大会
11/10 19:00 ギターフリークス 大会
11/12 13:00 WCCF 大会
11/13 19:00 GGXX SLASH 大会
11/17 19:00 beatmania II DX 大会
11/19 13:00 三国志大戦 大会
11/20 19:00 鉄拳5 大会
11/23 16:00 湾岸ミッドナイト2 大会
11/24 19:00 ポップンミュージック 大会
11/26 13:00 WCCF 大会
11/27 19:00 頭文字D Ver.3 大会
11/30 20:00 Quest of Dトレジャーハント 大会
※詳細は店舗にて、電話、FAXでのエントリーは不可

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

11/5 14:00 メルティブラッド 大会
11/12 14:00 GGXX SLASH 大会
11/19 14:00 メルティブラッド 大会
11/26 14:00 GGXX SLASH 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

11/6 15:00 GGXX SLASH 大会
11/11 25:00 鉄拳5 大会
11/13 15:00 メルティブラッド 大会
11/20 15:00 ガンダムSEED 大会
11/25 25:00 鉄拳5 大会
11/27 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Beakビル2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

11/3 13:00 旋光の輪舞 大会
11/6 13:00 サムスピ 天下一剣客伝 3on3
◆チーム内同キャラ不可
11/10 19:00 GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円
11/12 19:00 VF4 FT ランバト3on3
◆参加費100円
11/13 13:00 メルティブラッド 2on2
◆チーム内同キャラ不可
11/19 16:00 マジックアカデミー ランバト
11/19 17:00 SFⅢ 3rd ランバト
11/20 13:00 アヴァロンの鍵 ランバト
◆デッキ制限あり

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F ☎0467-87-8802
http://www.adores.co.jp/

11/19 20:00 ガンダムSEED 2on2
◆定員16チーム、参加無料、受付11/12〜

新潟県

ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

11/6 18:30 GGXX SLASH 大会
◆3本先取制、その他工場出荷設定
11/13 19:00 ガンダムSEED ランダム2on2
◆使用機体はコスト450以下限定
11/20 18:30 KOF XI 大会
◆工場出荷設定
11/27 19:30 鉄拳5 ランダム2on2
◆ランダム2on2であること以外は闘劇'05ルールに準ずる
※すべて当日受付のみ、参加費100円

★ゲームセンター GLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/

11/3 20:00 GGXX SLASH 大会
11/5 15:00 GGXX SLASH レディース 大会
◆女性限定
11/20 14.00 GGXX SLASH 2on2
※すべて参加無料、当日受付

★Amusement StagePOPY
新潟市山ニツ649-1 ☎025-286-0763

11/12 未定 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
◆麻雀格闘倶楽部4に登場するプロと直接店内対戦

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress

11/3 21:00 KOF 2002 大会
11/5 21:00 餓狼伝説スペシャル 大会
11/6 21:00 KOF'98 大会
11/12 21:00 スーパーマッスルボマー 大会
11/13 21:00 龍虎の拳 外伝 大会
11/19 21:00 サイバーボッツ 大会
11/20 21:00 ストZERO3 大会
11/26 21:00 GGXX SLASH 大会
11/27 21:00 スーパーマッスルボマー 大会

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 ☎0766-24-3555
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=goddesshp2

11/3 17:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
◆キャラ変更不可
11/5 21:00 KOF 2002 ランバト
◆キャラ途中変更可、リーグ戦
11/6 17:00 ティンクルスター スプライツ 大会
◆キャラ途中変更可
11/12 21:00 KOF 2002 ランバト
◆キャラ途中変更可、リーグ戦
11/19 20:00 SFⅢ 3rd 大会
◆キャラ途中変更可
11/26 21:00 KOF 2002 ランバト
◆キャラ途中変更可、リーグ戦

シューター必見！

シューティングゲームのイベント開催！

東京・クラブ セガ 新宿西口で、株式会社INHによるシューティングゲームのイベントが開催されるぞ！ 当日は『ケツイ』の対戦5箱大会のほか、名作シューティングゲームが多数設置されるとのこと。シューターはぜひ足を運んでみよう！

The 4th INSANITY CUP 秋のシューティング祭り

開催日時
2005年11月6日(日) 14:00 開始予定
(12:00受付開始)

開催場所
クラブ セガ 新宿西口
東京都新宿区西新宿1-12-5
お問い合わせ先:03-3349-0257
大会HP:
http://www.inhgroup.com/event/

参加費
100円

参加方法
当日開始30分前までに現地にてエントリー受付

レギュレーション
『ケツイ～絆地獄たち～』を二人同時プレイで開始、STAGE1クリア時の[5]チップの獲得数で勝敗を競う。

九州・沖縄

福岡県

★MAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://zmahodoz.fc2web.com/mein.htm
11/5 18:00 メルティブラッド ランダム2on2
11/12 18:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
11/19 18:00 GGXX SLASH 大会
11/20 17:00 GGXX SLASH 3on3
11/26 18:00 旋光の輪舞 大会
※すべて参加費100円、詳細はHPにて

★セイタイトー長浜
福岡市中央区港1-2-6 長浜プラザ2F ☎092-716-8588
11/20 13:00 アヴァロンの鍵 スターターデッキバトル
◆参加費500円、詳細はhttp://avalonsgate.netにて

★天神GIGO
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル 1～3F ☎0000-00-0000
11/12 15:00 GGXX SLASH 大会
11/20 15:00 SFⅢ 3rd 大会

長崎県

★楽市楽座 佐世保店
佐世保市大塔町1861-12 ☎0956-34-4101
11/6 19:00 WCCF 大会
◆予選はリーグ戦、決勝はトーナメント制を予定
11/20 15:00 ゾイドインフィニティ EX 大会
◆店内対戦によるトーナメント制
11/23 15:00 アヴァロンの鍵 大会
◆予選はリーグ戦、決勝はトーナメント制を予定

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新蔵屋敷前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/
11/5 15:00 メルティブラッド 大会
11/5 20:00 カプエス2 大会
11/6 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
11/12 20:00 VF4 FT ランバト
11/13 15:00 GGXX SLASH 大会
11/20 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
11/26 20:00 VF4 FT ランバト3on3
11/27 15:00 GGXX SLASH 大会

★プロパックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎082-241-8564
11/6 15:00 旋光の輪舞 大会
◆カートリッジ固定、工場出荷設定
11/13 15:00 GGXX SLASH 3on3
◆チーム内同キャラ不可
11/20 15:00 KOF XI 大会
◆工場出荷設定
11/27 15:00 ガンダムSEED 2on2
◆チーム内合計コスト1000以内

香川県

★マックスプラザ 善通寺
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
11/5 20:00 メルティブラッド 大会
◆トーナメント制
11/6 18:00 ガンダムSEED 2on2
11/6 20:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
◆ボスキャラ使用不可
11/12 20:00 GGXX SLASH 大会
11/13 20:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
◆トーナメント制
11/19 20:00 メルティブラッド 大会
11/20 18:00 ガンダムSEED 2on2
11/20 20:00 KOF XI 大会
◆トーナメント制
11/26 20:00 GGXX SLASH 大会

毎週日曜 15:00 GGXX SLASH フリー対戦会
◆参加費500円

★セガ 三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/cgi-bin/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4151050
11/5 19:00 バーチャロン オラタン5.66 大会
11/6 15.00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
◆参加費100円
11/19 15:00 ゾイドインフィニティ EX 大会
11/20 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
◆参加費100円
11/26 18:00 バーチャロン フォース 大会
毎週土曜 15:00 GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208
11/5 20:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
11/6 15:00 beatmaniaⅡDX 大会
11/12 20:00 GGXX SLASH 大会
11/13 15:00 メルティブラッド 大会
11/19 20:00 KOF 2002 大会
11/20 15:00 頭文字D Ver.3 大会
11/26 20:00 GGXX SLASH 大会
11/27 15:00 クイズマジックアカデミー 2 大会

★アミューズメント デプト2
奈良市角振新屋町1-1 ☎0742-26-7789
11/19 15:00 三国志大戦 ～覇業への道～
◆シングル戦、トーナメント制、武将カード使用制限無し

中国・四国

和歌山県

★ピタゴラスMQ
和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
http://pita-mq.com/
11/5 19:00 メルティブラッド ランバト
11/12 19:00 GGXX SLASH ランバト
11/19 20:00 ガンダムSEED 2on2
11/25 19:00 メルティブラッド 2on2
11/26 19:00 GGXX SLASH 3on3
11/27 18:30 クイズマジックアカデミー 大会

島根県

★ゲームスポット ハロウィン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731
11/12 19:00 メルティブラッド ランバト
11/19 19:00 SFⅢ 3rd & 鉄拳5 ランバト
11/23 15:00 ゾイドインフィニティ EX ランバト
11/26 19:00 GGXX SLASH ランバト
※すべて参加無料

近畿

大阪府

★チャレンジャー 追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎072-643-4444
毎週土、日曜 12:00 入れ替え制フリープレイ
◆12:00～16:00、16:00～20:00の入れ替え制、対象タイトルはバトルギア4（参加費1000円）、ポップン13、ゾイドEX（参加費ともに600円）
毎週土、日曜 12:00 メルティブラッド & 旋光の輪舞 フリープレイ
◆メルティは参加費500円、旋光は300円、ともに19時まで

★チャレンジャー 京橋店
大阪市都島区東野田5-1-19 ☎06-6135-7610
11/5 18:00 GGXX SLASH 大会
11/19 17:00 GGXX SLASH 2on2
◆チャレンジャー杯予選

★セガ ワールド アポロ
大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 ☎06-6647-0716
11/3 14:00 三国志大戦 大会
◆武将カード制限無し、大会終了後、トレード会を開催
11/12 15:00 GGXX SLASH 大会
◆定員16名
11/20 15:00 ガンダムSEED 大会
◆定員16名

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1～2F ☎06-6645-7692
http://sega.jp/
11/6 15:00 ゾイドインフィニティ EX 3on3
11/20 15:00 GGXX SLASH 大会
※すべて参加無料

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/
11/23 17:00 ソウルキャリバーⅡ & Ⅲ 大会
◆ソウルキャリバーⅢはPS2版による開催
第1,第3土曜 15:00 ランブルフィッシュ 2 ランダム2on2
第1,第3土曜 16:30 ランブルフィッシュ 2 ランバト
第1,第3土曜 19:00 サムスピ 天下一剣客伝 ランバト
第1,第3日曜 15:00 GGXX SLASH 大会
◆第1日曜はシングル戦、第3日曜は2on2を開催
第2,第4土曜 15:00 旋光の輪舞 大会
第2,第4土曜 16:30 メルティブラッド 大会
◆第2土曜は2on2、第4土曜はシングル戦を開催
第2,第4土曜 19:00 ソウルキャリバーⅡ & Ⅲ 大会
◆ソウルキャリバーⅢはPS2版による開催
第2,第4日曜 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 2on2
毎週月曜 15:00 メルティブラッド フリー対戦会
◆参加費500円
毎週火曜 15:00 ランブルフィッシュ 2 フリー対戦会
◆参加費500円
毎週木曜 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 フリー対戦会
◆参加費500円

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 ●参加資格、参加方法 ●ルール ●開催場所 & 日時 ●連絡先 ●イベント担当者名
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。ユーザー主催の場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締め切り日は毎月５日頃となります。初めて掲載をご希望される場合は、詳細をお伝えしますので、一度編集部までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1 (株)エンターブレインアルカディア編集部 イベント準備会 係
TEL : 03-3265-7156 FAX : 03-3265-7340
MAIL : location@arcadiamagazine.com

「全国猛者探索委員会」発！
今月の猛者たち

闘劇予選に備えよう！

闘劇'06の開催タイトルが発表され、これからしばらくは、ここにも闘劇タイトルの大会が増えそうです。何回も本戦に出場するほどのプレイヤーには勝てないかもしれないけど、闘劇を志すなら、まずはここに名を連ねるプレイヤーたちを目標にしてみては？

全国猛者探索委員会最高幹部会

●北海道・東北

◆深川セントラルボウル(北海道)

◇アヴァロンの鍵スターターデッキバトル 9/18・14名
優勝:ミント
2位:ペコ　3位:オレ

◆桜の牧アミューズパーク(茨城)

◇鉄拳5 大会 9/3・16名
優勝:某リオ氏(デビルジン)
2位:ラスト和尚@サクサカー

◇VF4 FT 大会 9/10・12名
優勝:RODEO（アキラ）
2位:わらびー

◇鉄拳5 ランダム2on2 9/17・10名
優勝:烈海王／ペペ(フェン)、暇人(フェン)
2位:まん神館／まんたろう、激神館

◆プレビジョイカム石岡店(茨城)

◇メルティブラッド ランダム2on2 9/3・22名
優勝:テクさん(志貴)、グロッキー（志貴）
2位:アナ、ボンベ　3位:かもシオ(仮)、イチ

◇GGXX #RELOAD ランダム2on2 9/17・28名
優勝:紺髭(スレイヤー)、幸也(ディズィー)
2位:あお、小宮山ヨウ　3位:弘、さめ

◇鉄拳5 一人2on2 9/24・18名
優勝:JUN1（ニーナ、レイブン）
2位:まっくす　3位:えびんこ

◆ケアンズ(栃木)

◇メルティブラッド ランダム2on2 9/3・18名
優勝:Comet（秋葉）、wWw（都古）
2位:N、ゲンハ弟　3位:しろしけ、田代まさし

◇メルティブラッド 大会 9/4・23名
優勝:M氏(さつき)
2位:N　3位:田代まさし

◇メルティブラッド 2on2 9/18・28名
優勝:敗北って何ですか?／田代まさし(秋葉)、三好(アルク)
2位:アイマスやろうぜ!／AQM、ギマ

◇アヴァロンの鍵 大会 9/25・14名
優勝:ナナナナミナナミ
2位:ヒューイ　3位:シャルマリ

◆埼玉ポピー（埼玉）

◇ネオジオ バトルコロシアム 大会 9/3・23名
優勝:ロール

◇KOF 2002 ランバト3on3 9/4・21名
優勝:俺の手首は万能だぜ／フィア、がく、コウ9999

◇鉄拳5 3on3 9/10・42名
優勝:関東狼虎会／STR（ポール）、クリたん(エディ)、こじまっくす☆(ヘイハチ)

◇メルティブラッド 大会 9/11・30名
優勝:K猫(暴走アルク)

◇VF4 FT 3on3 9/17・24名
優勝:わーいわーいランド／いのっち(アキラ)、エド(カゲ)、加藤鷹vsまぐろ女(ジャッキー)

◇鉄拳5 3on3 9/18・60名
優勝:魔界都市KASIWA／STR（ポール)、柏アキラ(デビルジン)、こじまっくす☆(ヘイハチ)

◇KOF 2002 ランバト3on3 9/19・39名
優勝:サーカスプレ／はまー、極限堂、もりもっち

◇ストZERO3 Ultimate Zero5 9/23
・個人戦(参加97名)
優勝:いくしん(かりん)
・新人戦(参加23名)
優勝:AKINO（ナッシュ）
・団体戦(参加120名)
優勝:鳳凰の爪／まほ(バルログ)、Ver（ソドム)、フジゴ(豪鬼)

◆アミューズメントエース津田沼(千葉)

◇アヴァロンの鍵スターターデッキバトル 9/18・20名
優勝:セイ
2位:クー　3位:霜月

◆ゲームチャリオット五井店(千葉)

◇メルティブラッド 大会 9/3・38名
優勝:しいな(都古)
2位:dohn　3位:かきゅん

◇ガンダムSEED ランダム2on2 9/9・32名
優勝:ジャイアン、ミヨチャン
2位:最も神に近い男、ナオ　3位:トンガリ、歌姫aiko

◇GGXX #RELOAD 大会 9/10・14名
シングル戦優勝:かきゅん(ランダムセレクト)
2位:まひろ　3位:Shadow
ランダム3on3優勝:Shadow（エディ)、AYA（紗夢)、どーん(チップ)

◇ガンダムSEED 2on2 9/16・38名
優勝:合コン会場と間違えました／サイト(ジャスティス)、トシ(指揮官用ゲイツ)

◇メルティブラッド ランダム4on4 9/17・34名
優勝:藤ワラ(ワラキア)、Shadow@極情生徒会(赤主秋葉)、阿須@ひぐらしのひなたぼっこwhich is？（志貴、七夜志貴）
2位:魔法戦隊マジカル☆アンバー／マスターレインボー、dohn@極情生徒会、ゆずぽん
3位:こーじ、弓塚@HKR、魔法戦隊マジカル☆アンバーツンデレブラック、ますたーヨーダ

◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 9/23・12名
優勝:カイヌマ(いろは)
2位:かきゅん　3位:ガリ

◇ガンダムSEED BANPRESTO CUP予選 9/25・58名
優勝:カトウ鷹(フォビドゥン)、フシュル伍長(デュエル・AS)
2位:サイト(ジャスティス)、トシ(指揮官用ゲイツ)

◆大久保アルファステーション(東京)

◇メルティブラッド 大会 9/4・12名
優勝:バニー（暴走アルク）
2位:黒崎幹也　3位:taka

◇GGXX #RELOAD 大会 9/11・16名
優勝:じょにお(ジョニー)
2位:マルクK・Y　3位:クミョウ

◇アヴァロンの鍵 スターターデッキバトル 9/18・16名
優勝:アデュー
2位:ARK　3位:おのっち

◇ガンダムSEED BANPRESTO CUP予選 9/23・42名
優勝:ボウ(デュエル)、ニジマス(フリーダム)
2位:たくみ、マルノウチ　3位:サナダ、セキ

◇旋光の輪舞 大会 9/25・21名
優勝:B（チャンポ・A）
2位:シン　3位:SIU

◆ゲーム イン サクラ(東京)

◇VF4 FT 3on3 9/17・52名
優勝:みなみ(カゲ)、千人斬り(カゲ)、ホームズ(ジャッキー)
2位:こえど(カゲ)、ふ～ど(リオン)、矢永(パイ)

◆ゲーム ラビリンス(東京)

◇メルティブラッド 大会 9/10・12名
優勝:ラ(吸血鬼シオン)
2位:うに、雪兎

◇メルティブラッド ランダム2on2 9/24・14名
優勝:海産物、ウニ
2位:オカとナベシマ　3位:パヘッドと海斗

◆ゲームファンタジア茅ヶ崎店(神奈川)

◇ガンダムSEED 2on2 9/10・24名
優勝:チガサキダイスキ／シ(ジャスティス)、キノコ(ストライク(ビーム))
2位:夢は海賊王／レチ(ジャスティス)、らしくねーよ(ラゴゥ)

◆アミューズランド ガディス(富山)

◇ティンクルスタースプライツ 大会 9/18・13名
優勝:いつき
2位:会長　3位:芝姫

◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 9/24・16名
優勝:タクマ(夢路)
2位:万丈(いろは)　3位:ツルガン(雲飛)、PU-RO（半蔵）

今月の猛者紹介！

今月は9月17日に東京・ゲーム イン サクラで開催された「VF4 FT」3on3の大会結果をお届けします。

最新作「Virtua Fighter 5」が発表され、さすがに人気が落ち着いてきた感がある「VF4 FT」ですが、この日は同店のオープン記念大会ということも相まって、52名のプレイヤーが集結！　激戦の末、闘劇'05覇者2名を擁するチームを敗って優勝したのが以下の3名。おめでとう！

3on3を制した優勝チーム。左から、ホームズ（ジャッキー）、みなみ（カゲ）、千人斬り（カゲ）。

◆ゲームセンター テクノポリス(新潟)

◇鉄拳5 ランダム2on2 9/11・10名
優勝:アズ(シャオユウ)、しろ(アンナ)
2位:皆川、ロイビ

◇ガンダムSEED 2on2 9/18・18名
優勝:ハリ、閃光
2位:ユタ、ハタノ　3位:Aさん、藤

◇メルティブラッド 大会 9/25・13名
優勝:カネコ(七夜志貴)
2位:千　3位:くろ

◆エリナ(新潟)

◇VF4 FT 大会 9/24・20名
優勝:タナカ(カゲ)
2位:おかみさん　3位:えり～ナ

◆ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）

◇ガンダムSEED BANPRESTO CUP予選 9/10・36名
優勝:政界ラバーズ／キタカゼコイズミ(ジャスティス)、タイヨウワタヌキ(ストライク(ビーム))

◇メルティブラッド 3on3 9/11・154名
優勝:おまえら勝たせろ／ひょんける(さつき)、kubo（シオン)、さとけん(赤主秋葉)
2位:スーパー暴レンダ／supa、レンダ、暴ソ
3位:ニヤニヤ(・∀・)でぐちにカンパイ!!／どれみふぁでぐち、コウ、シュウ

◇GGXX #RELOAD ランバト 9/15・92名
優勝:カリスマ(ファウスト)
2位:ギブソン　3位:(-)はぐれ

◇Duelling the KOF予選 9/17・42名
KOF 2002優勝:ワリトドウデモイイヨ／あきひさ、スコア、小松原[35] KAZUYA
KOF 2000優勝:ヒロポン／ヒロ、モッコ
KOF'98優勝:関西最強のロブレー勢 -負けたら食べます-／キッコー、かつお、あきひさ

◇鉄拳5 3on3 9/18・59名
優勝:近藤むなし。／シゲ(ジュリア)、ハッタリー（レイブン)、ハメコ(ジャック5)
2位:北摂一軍／やましん、天国、のもかげ
3位:サイベグ、スガ、おらつー

◇旋光の輪舞 2on2 9/19・38名
優勝:リリはシリコン／ぽへ(桜子・A)、AKKEY（ミカ・B)
2位:夜の北パパはもっとすごいv／北パパ、シカちゃん人形
3位:天草ないわー／キース、エル

◇beatmaniaIIDX HAPPY SKY 大会
NORMAL部門優勝:やまぎし
2位:BACA
ANOTHER部門優勝:TOKI
2位:ツンデレ@つぐみ
DOUBLE部門優勝:かたぴー@中学生
2位:ツンデレ@つぐみ

◇GGXX #RELOAD ランバト 9/29・76名
優勝:R.F（ファウスト）
2位:おみと　3位:P.C

◆GAME DINO 阪急茨木店(大阪)

◇ガンダムSEED 2on2 9/3・12名
優勝:若原チーム(ブリッツ、バスター)
2位:一二のスカ　3位:ゴック神

◇鉄拳5 大会 9/10・13名
優勝:左足(カズヤ)
2位:モン　3位:ミゲル

◇GGXX #RELOAD 大会 9/11・14名
優勝:3丁目
2位:佐々木　3位:MIYU

◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 9/23・12名
優勝:MAT（リムルル）
2位:イソカ　3位:マッキー7

◇鉄拳5 大会 9/24・14名
優勝:天国(ニーナ)
2位:親方　3位:のもにゃん

◇GGXX #RELOAD 大会 9/25・10名
優勝:MIYU（エディ）
2位:岸本さん　3位:みうあ

◆KO-HATSU（コーハツ)(大阪)

◇メルティブラッド 2on2 9/11・39名
優勝:ギッタンギッタンのボコンボコンにしてやる／むう・ぱかぷか(紅摩)、SBT（暴走アルク)

◇ランブルフィッシュ2 ランダム2on2 9/17・16名
優勝:J（ランダムセレクト)、K.O（ボイド）

◇ランブルフィッシュ2 ランバト 9/17・16名
優勝:キース(ミト)
2位:和辻　3位:中尉

◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 9/17・43名
優勝:ダモス(蒼月)
2位:いそか

メルティブラッド 2on2 9/11・39名
優勝:ギッタンギッタンのボコンボコンにしてやる／むう・ぱかぷか(紅摩)、SBT(暴走アルク)

◇ランブルフィッシュ2 ランダム2on2 9/23・27名
優勝:テルカズ(ミヅキ)、とれとれえもん。(骸羅)
2位:中尉、ディスタ

◇メルティブラッド 大会 9/24・16名
優勝:青五才(レン)

◆ゲームスポット ハロウィン(島根)

◇鉄拳5 大会 9/18・12名
優勝:ユマ(マードック)
2位:むくち　3位:のどか

◆チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)

◇GGXX #RELOAD 大会 9/4・10名
優勝:ジャッカル(スレイヤー)
2位:長老@VIP　3位:いにょらん@VIP

◇ガンダムSEED 2on2 9/11・16名
優勝:ゲンジさん／ゲンジ仮面(ストライクルージュ)、ゲンジマン(ストライクルージュ)
2位:ゴッドNさんまけて／・、アラタカ
3位:チームキレンジャイ／ポーマ、ピクミン

◇メルティブラッド 2on2 9/18・18名
優勝:ワルクのJ2Cでゴハン3杯はイケます／オカジー（紅摩)、S.T.B（暴走アルク)
2位:地球まるごと超決戦／むう・ぱかふか、AIR
3位:弁天様ファンクラブ／かたぴ、ふぁんきゅ～

◇ガンダムSEED BANPRESTO CUP予選 9/19・16名
優勝:シオイリ(ジャスティス)、マゴメ(デュエル)
2位:ムラカミ(フリーダム)、タナカ(ラゴゥ)

◇MJ2 大会 9/25・15名
優勝:大久保麻梨子
2位:五郎入道正宗　3位:神楽

◆チャレンジャー関大前店(大阪)

◇GGXX #RELOAD 大会 9/3・11名
優勝:れんだ(ブリジット)
2位:てんほーせき　3位:エース

◇三国志大戦 大会 9/4・16名
優勝:魯龍
2位:パオーン

◇メルティブラッド 大会 9/10・10名
優勝:のりべん(志貴)
2位:PAG　3位:ななす

◇ガンダムSEED 大会 9/11・13名
優勝:ゆかいな山川達
2位:ハムタロウ　3位:種

◇GGXX #RELOAD 大会 9/17・22名
優勝:コウリュウ(チップ)
2位:佐々木　3位:QOL

◇鉄拳5 大会 9/18・12名
優勝:D※S（ヘイハチ）
2位:初心者　3位:あゆやき

◇メルティブラッド 大会 9/24・15名
優勝:セバスちゃん(レン)
2位:ななす　3位:メガネ

◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 9/25・20名
優勝:ディスタ(ミヅキ)
2位:アル　3位:繭

◆シャトー EX（大阪)

◇アヴァロンの鍵スターターデッキバトル 9/18・16名
優勝:ニナ・フロム
2位:コソ　3位:ニーニャ

◆ハイテクランド セガ アビオン(大阪)

◇ガンダムSEED BANPRESTO CUP予選 9/4・45名
優勝:アキト(指揮官用ゲイツ)、レコア(フリーダム)
2位:プ、ケンコバ

◇三国志大戦 覇業への道 9/11・32名
優勝:ぱちろ～3
2位:みや　3位:ウラカン、ラナ

◇三国志大戦 覇業への道 9/18・27名
優勝:[illegible]
2位:雷々子　3位:みや

◇WCCF 大会 9/25・32名
優勝:レヴェルウルフ1st
2位:ジャンクシー@DAI

◆セガ 三宮 SANX（兵庫)

◇バーチャロン オラタン5.66 W.A.T.C.予選 9/3・42名
優勝:チャンポB（テムジン）
2位:ぼんくら

◇三国志大戦 覇業への道 9/4・28名
優勝:マブイ

◇ランブルフィッシュ2 大会 9/4・10名
優勝:K・I（ベアトリス）
2位:中尉　3位:K・O

◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 9/18・34名
優勝:アクツ(閑丸)
2位:ゆた　3位:タム=リン

◇GGXX #RELOAD ランバト
9/6優勝:壁際のDC（ジョニー）
2位:キキョウ　3位:すぅ
9/13優勝:タケシ(エディ)
2位:ヲシゲ　3位:壁際のDC
9/20優勝:キキョウ(紗夢)
2位:壁際のDC　3位:タツオ
9/3優勝:プラプラ(ザッパ)
2位:GO　3位:しょう
9/10優勝:プラプラ(ザッパ)
2位:蝿　3位:壁際のDC
9/17優勝:壁際のDC（ジョニー）
2位:AKR　3位:yua
9/24優勝:壁際のDC（ジョニー）
2位:プラプラ　3位:蝿

◆ピタゴラスMQ（和歌山）

◇メルティブラッド ランバト 9/3・19名
優勝:arc（七夜志貴）
2位:氷魔人

◇三国志大戦 大会 9/4・18名
優勝:[illegible]
2位:HMA

◇GGXX #RELOAD 大会 9/10・29名
優勝:ZR（スレイヤー）
2位:ぬー

◇クイズマジックアカデミー 大会 9/11・18名
優勝:サッカーばか
2位:なえぎの

◇ガンダムSEED 2on2 9/17・24名
優勝:肉類／しもふり肉(フリーダム)、まもののエサ(ストライク)
2位:LOVEアタック

◇三国志大戦 大会 9/18・16名
優勝:TE$TA
2位:鏡

◇メルティブラッド 2on2 9/23・22名
優勝:こりもみコウマパンチ／蟹沢きぬ、ココナッツ
2位:Summer road

◇GGXX #RELOAD ランダム3on3 9/24・25名
優勝:ムーシャスパイラル／しっきー（ソル)、ムーシャ（テスタメント)、ひっくん(紗夢)
2位:ZR恐るるに足らず！

◇クイズマジックアカデミー 大会 9/25・16名
優勝:とーか
2位:KOH

◆ファンタジスタ(岡山)

◇カプエス2 大会 9/3・14名
優勝:ゲマ(京、ロック、サガット・C)
2位:長　3位:893の人

◇メルティブラッド 大会 9/4・17名
優勝:腐乱拳(都古)
2位:ダーク　3位:山本

◇VF4 FT 大会 9/10・12名
優勝:我進(ラウ)
2位:番長

◇GGXX #RELOAD 大会 9/11・36名
優勝:ニイヤマ(アクセル)
2位:ダーク　3位:イチニ

◇SFIII 3rd 大会 9/17・17名
優勝:ムナカタ(ダッドリー)
2位:OJA　3位:カモン

◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 9/17・12名
優勝:今井(オルバス)
2位:bow　3位:Retus

◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 9/18・16名
優勝:koji（婆娑羅）
2位:真人　3位:ほうる

◆プロバックス JOYサンモール店(広島)

◇旋光の輪舞 大会 9/4・17名
優勝:M@S@（チャンポ・A）
2位:海山羊　3位:香々

◇GGXX #RELOAD 3on3 9/11・39名
優勝:ゆーすけだむどまにあ／堂前(ザッパ)、ヒラッチ(カイ)、ラワソ(エディ)
2位:俺についてこい!!／あず、さい、ぷれぷれ

◇メルティブラッド 3on3 9/18・32名
優勝:ハードゲイバビリティ（ry／ソマス(レン)、ハバネロ(ネロ)、トリック(翡翠&琥珀)
2位:ひよっこ狩り反対／ZWEI、ひよっこ
3位:広島名物ごあんな～い／Qualle、弟子2号、秋水

◇ポップンミュージック13 大会 9/13・10名
優勝:YURI
2位:響朔良　3位:BOH

◇ガンダムSEED 2on2 9/25・28名
優勝:ヌルポチーム／アオ犬(エールストライク)、カルマ(ストライクルージュ)
2位:この点ははずせねえよ／レオ(フォビドゥン)、メンカスト(ストライクルージュ)

◆アミューズメントスペースMAHODO（福岡）

◇旋光の輪舞 大会 9/10・15名
優勝:たつ(チャンポ、A)
2位:かがみ　3位:Q6A

◇ソウルキャリバーII 大会 9/10・15名
優勝:YT（ナイトメア）
2位:腹素子　3位:SYO

◇鉄拳5 大会 9/11・9名
優勝:スゥ（シャオユウ）
2位:膝マスター　3位:山賊、ゆっけ

◇GGXX #RELOAD 大会 9/11・9名
優勝:ゆーいち(スレイヤー)
2位:DS1　3位:HGS、ユージ

◇メルティブラッド 大会 9/17・37名
優勝:ドンゴラボッガー（七夜志貴）
2位:ゴスロリ裁判@永遠に続くサティスファクション　3位:ボンちゃん

◇メルティブラッド 2on2 9/18・22名
優勝:お兄様&兄や@シスプリ勢／兄や@レンスキーゴスロリビッチ(レン)、ゴスロリ★ボンちゃん 動くたびに揺れる青子の胸にハァハァ（青子）
2位:最終兵器幼女@幼女に踏まれ隊／アキ、HGS
3位:TACとSランク厨をよろしく、ハミデント、Taimei

◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 9/24・26名
優勝:ヤズ@GOE（蒼月）
2位:ながれ@永遠に続くサティスファクション
3位:ロボット刑事、キラ・ヤマト

◆セイタイトー長浜(福岡)

◇アヴァロンの鍵スターターデッキバトル 9/18・28名
優勝:まろっち
2位:Shigre　3位:せりんちょ

◆天神ギーゴ(福岡)

◇メルティブラッド Overture予選 9/3・44名
優勝:鳳仙花(ネロ)
2位:悪慈

◇バーチャロンフォース W.A.T.C予選 9/4・24名
優勝:airflow(テムジンA)、shinya(ジェーン)
2位:カイ、へるし

◇バーチャロン オラタン5.66 W.A.T.C予選 9/4・24名
優勝:じょにぃ（ライデン）
2位:うっぴぃ

ガンダムSEED BANPRESTO CUP予選 9/25・14名
優勝:ホセ(ストライク)、師匠(プロヴィデンス)
2位:ヒコ、ユス

◆[illegible]佐世保店(長崎)

◇ゾイドインフィニティ EX 大会 9/11・16名
優勝:TAKAO
2位:TO-KI　3位:がるど

◇アヴァロンの鍵 魔導競技会 9/23・16名
優勝:ふる
2位:ジン　3位:ヒロ

◇三国志大戦 大会 9/25・12名
優勝:金立
2位:ぱんぷきん♪　3位:槍マッスル

◆タイトーステーション長崎(長崎)

◇アヴァロンの鍵スターターデッキバトル 9/18・16名
優勝:シズマ
2位:Hyo　3位:ケルベロス

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

ハイスコア
全国集計

9月19日
締め切り分

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない

そんな想いから始まったのかもしれない。

ここにいる自分を認めてもらうため。

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

〝ハイスコア全国集計〟のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

鋳薔薇

無敵の独走態勢!

1P側、2P側そろって「お茶まにあKMT」氏、「Y.S.333」氏の熊本勢がトップを取るという衝撃的な結果になった2回目の集計。

特に1P側の2位は高知にこの人有りと謳われたビッグネーム「長田仙人」氏。〝あの〟長田氏に260万点以上の大差を付けてトップに輝くというだけで、本作の稼ぎ知識があまりない読者にも、そのすごさが十分伝わるのではないだろうか?

プレイ内容に関しては最も大きく進歩した場所はラスボスでの稼ぎ。ここで勲章を回収して稼ぐのは前回もお伝えしたが、残機を潰して波動ガンを使用することにより、第二形態だけで最高500万点前後のスコアを稼ぎ出せる。ただし、ここでもボスの動きを始めとした〝運〟の要素が絡むため完全に安定しないのはお約束か。

ほかにも2面開幕や4面道中など、波動ガンの使用により点数効率が飛躍的に向上するポイントがいくつか存在する。そのため、ボムの配分とランク調節を考慮に入れた残機潰しパターンを構築している模様。

基本的にはランクが上がりすぎないようにプレイするのだが、一方でランクが上がれば難しさも上がるが、ザコ敵が増えて、より稼げるようになる、という利点もある。このあたりのさじ加減は非常に悩むところだろう。

2P側のスコアを見てみると、3面終了時730万点と、前半は1P側に比べて200万点以上も低いが、後半はほぼ文句無しの内容で繋げたというところか。前半面では、特に3面ボスでスコアが上下する。これは3面ボスザコ稼ぎでは、ボスの動き次第でザコが出てくるパーツに波動ガンが当たって壊れてしまい、稼げなくなるためだ。ほかにも運が絡む場面は多々有り、前半面のスコアが2~300万点の差が付くのも割り切るしかない部分といえる。

また、現段階ではその有効度は未知数だが伝統のテクニック、通称〝臨死〟が本作でも実行可能な模様。これはエクステンドする直前の状態で残機0にしておき波動ガンを撃ってすぐ自爆。ゲームオーバーになる寸前にエクステンドしてそのままプレイが続行できるというもの。これによるメリットは最後の一機がミスした時に出るコンティニュー用のアイテムがそのまま回収できる点。これで大ボムを余分に取り、稼ぎに使えばスコアアップは確実というわけだ。このテクニックが今後どのような位置付けになるかは分からないが、大きな可能性を秘めていることは間違い無いだろう。

TOP SCORE

2P側

18,973,280

Y.S.333

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

24人抜き

グッドマンなしだと30ぐらいかな？

GAME'S MILK（京都）

ネオジオ バトルコロシアム

ラスボスグッドマンの強さは涙モノ

タッグを組んで時間内にどれだけ勝ち抜いていくかを競う本作だが、CPU戦ではチームメイトの片方が倒れると即ゲームオーバーという、タッグ制では珍しいルールだ。

CPU戦の方針としては、CPUキャラの起き上がりにしゃがみ攻撃を重ねるとほとんどガードすることがないため、そこから連続技を入れていくというものがまず挙げられる。

そして、いまだ未知数なのがダブルアサルト。これを使用した後は、一定時間攻撃力が上がるなどのメリットはあるが、それに至までの時間を考えると、その有用性に疑問が残る。

また、次回の集計からは異常な強さを誇るラスボス"グッドマン"を倒すことを必須とした集計ルールに変更されるので、頑張っていただきたい。これは、グッドマンを倒さないとスコアがランキング画面に表示されないため。また、ちなみに今回トップのスコアもグッドマンクリアのものだ。

ラスボスがミズチなら、覇王丸を使用し立ちCを連打しているだけでハマるといった攻略法が存在する。同様にグッドマンに通用する戦法が発見されれば、スコアも伸びるだろう。

新バージョンで仕切り直しだ

NEW Ver.に変わり、集計も再スタートとなった本作。全キャラとも技の性能に調整が加えられただけでなく、CPUのアルゴリズムにも大幅な変更が加えられている。

今バージョンのCPUは、近接攻撃キャンセルを多用するようになっており、全体的に難度が上がっているのだ。

また、ノーマル、ファイナル共に、ボスモードの時間が短くなったのも大きな変更点といえる。そのためボスのパーツを破壊する際に、これまでと同じパターンをとっていては時間が足りなくなってしまうのだ。

これらの変更により、全体的に新たなパターン製作の必要があったようだ。ただし、基本的にノーマル、ファイナルボスの破壊、タイムを残すといった方針に変化は無い。

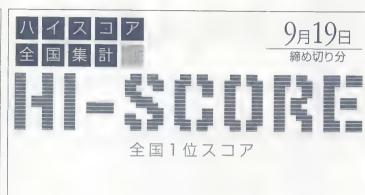
逆に、NEW Ver.でスコアを狙う上で楽になった部分も少しだが存在する。例えば、ラスボスのパーツにダメージを与えると、その与えたダメージに比例して赤く色が変わっていくようになった点だ。これによってパーツ破壊時のダメージ調整が楽になり、以前よりもかなりプレイが安定するようになっている。

NEW Ver.での初回集計となる今回だが、トップは、グッデイ21勢が頭一つ抜け出した結果になっている。今後は今回惜しくもやぶれた格ゲー稼ぎの雄、岩手の「KOL」氏や、前バージョンで快進撃を見せたゲームスタジオキューブ（東京）の「P.B」氏などが絡んでくるのはもはや必然。次回は今回以上の激戦が必至というところだろう。

果たして「P.B」氏の複数キャラ制覇が実現するのか？　それとも萌え&下ネタネームはおまかせの、グッデイ21の「ERO」氏が、次回もリビドーを炸裂させるのか？　この対決の行方は要注目だ（笑）！

旋光の輪舞 NEW Ver.

キャラ	スコア	ネーム	店舗
リリ・レヴィナス	41,048,890	おっぱいでかいよ	グッデイ21（東京）
三条 櫻子	44,564,860	桜木まちゅり	ハイテクセガ盛岡（岩手）
ミカ・ミクリ	47,942,640	なめ茸伝説第二章 半分位は溜まった？	グッデイ21（東京）
カレル・ヴェルフェル	48,869,190	黒ブラ	えの木（高知）
ペク・チャンポ	44,583,800	博士と助手の博士の方	トライアミューズメントタワー（東京）
ペルナ	36,522,720	ERO@愛が足りません	グッデイ21（東京）
ツィーラン	54,278,320	ツィーきゅんのお尻に接射接射!!	グッデイ21（東京）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ザ・ランブルフィッシュ2	タイフォン	1,213,170	モカキュ	えの木（高知）
	バズウ	943,540		
	ボイド	1,059,380		
	ラッド	1,271,350		
	ガーネット	1,204,690	もっさん	
	ミト	944,820	Y-S	
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	アルクェイド	3,834,700	KOL委員ちょ	ハイテクセガ盛岡（岩手）
	シオン	3,458,800		
	シオン	3,276,600	見よ！これがT.B流海面のパターンだ	デイトナⅢ（埼玉）
	ネロ・カオス	3,100,000	もうスコアネームのストックがありません。	
	メカヒスイ	2,943,700	ライトノベルも馬鹿にできない‥のか？	
	ワラキアの夜	3,180,900	T.B「自、自機が…勝手に…」	
	遠野志貴	3,841,000	新聞やTVを信じれば全て信じられる	
	吸血鬼シオン	3,950,800	宇宙工務員orジャスティスメソ	
	七夜志貴	5,071,700	赤や黄色の看板じゃない	
	猫アルク	3,503,900	ストライカーズ1945Ⅲ	
	暴走アルクェイド	3,747,500	あ、あ、あやにゃみ～！	
	琥珀	3,745,600	きさまだけは繋がらん！	
	翡翠&琥珀	3,954,600	取材大好きT.B。ライトニング今月も休載	
	翡翠	3,443,400	「俺の瀕死に…また1ページ」青山 操	
	軋間紅摩	5,213,300	フフフ…凡人がT.Bに勝てるかな？	
	レン	4,213,700	松岡 美羽	ハイテクセガ盛岡（岩手）
	遠野秋葉	4,414,900	「声優さん誰？」「北都南」	
	赤主秋葉	4,189,300	アナ・コッポラ	
	有間都古	4,548,800	カリスマ㊗	
雷電Ⅲ	1Pプレイ	18,594,420	木之本まいん	個人申請 プラボ中野店（東京）
	ダブルプレイ	20,682,490	服部（左手/右手）	ゲームBOX.Q2（愛知）
虫姫さま	オリジナルモード（装置あり）	68,545,755	Clover-YMN	西千葉スターダスト（千葉）
	オリジナルモード（装置無し）	67,968,509		個人申請 ゲームシティ千葉祐光店（千葉）
	マニアックモード（装置無し）	1,048,106,322	T.S	マットマウスパートⅡ（神奈川）
	ウルトラモード（装置無し）	690,762,983	ダメK.K 目指せ高○名人	グッデイ21（東京）
エスプガルーダ	タテハ	72,078,410	麻生王子@世界の全てのタテハは俺のもの	個人申請 セブンアイランド（神奈川）
TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	WORLD-SHIRASE	5'51"13	有難うUFO、この半年は忘れない KOR	個人申請 ゲームコーナーUFO（東京）
	WORLD-EASY	1,148	ちっとも上達しない A.S	デイトナⅢ（埼玉）
ぷよぷよフィーバー	るんるん	1,111,961	服部	ゲームBOX.Q2（愛知）
タイムクライシス2		2,307,020	M.T@Team Gun-Powers	個人申請 ネプチューン（和歌山）
太鼓の達人7		2,915,360	西川裕一@狼部？なにそれｗ	個人申請 アミューズメントキャット半田（愛知）
スーパー上海2005	連鎖モード	1,225,200	負けてもともと海人部隊DOH㊐	パティオ（鹿児島）
スリルドライブ3	EUROPE	2'44"45	AKI-RIN	稲沢グランドボウル（愛知）
	JAPAN	2'39"99		タカラ島ワンダーシティ店（愛知）
ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY	ASAP	7,823	YUURA	ピタゴラスMQ（和歌山）
	BeForU	6,667	YUURA@ひんぬ～まんせー	
	BEMANI	6,793	YUURA@ときメモONLINEきぼんぬ	
	REFINED	6,175	DAME@カード引いたら作画岡田芽武	
	INSTRUMENTAL	5,550	510@モナー保守。のまネコイラネ	
	CLUBBING	6,000	AAABBB	プレイシティ中央町店（鹿児島）
	FESTA	5,093		
	J-STYLE	7,184		
	RAVE-UP	7,845	AFM	ゲームスタジオキューブ（東京）
	TEMPEST	9,131		
	FURIOUS	7,479	GEN	ゲームスポットハロウィン（島根）
	HAPPY SKY	7,669	MMMMMM@帰省スコア	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計
機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.	シングル	35,240	ダイスケ@つ（ry	個人申請 Do21（秋田）
	チーム	57,200	チョマ レモン	ロングラン万代（新潟）
バトルギア4	初級逆走	2'15"336	.503	ジョイテックスクエア中川店（愛知）
	上級逆走	3'03"263	.SKY	
	超上級逆走	2'32"570	REIA	
	弩級順走	3'07"010	HISU	
ファスト アンド フューリアス	タイム	1'20"44	たら.	個人申請 オークランドシティ津店（三重）

講評

今回はシリーズ7作目となる**太鼓の達人7**から。モード選択は〝鬼〟で1曲目スクロール・ミカ、2曲目DADDY MULKを選択してのスコアになっています。

スーパー上海2005は連鎖モードで集計。牌を消す際に、間に挟んでいる牌の種類次第で面クリア時に3万5千点～11万点の大きな点差が出るいわゆる〝運ゲー〟のムードが漂っている様子。完全パターン化は不可能なのでしょうか？

機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.の【シングル】ですが、使用機体は前回同様フリーダムガンダムで、ルートはオーブ軍一般兵を選択しています。2位に千点以上の差を付けている現状では、今後も独走状態を維持することが予想されますね。

雷電Ⅲは「まいん」氏が粘りに粘って初トップ。まだロートルとは呼ばせない！　そんな声が聞こえてくるかのようです。武器の選択を含め、パターン的にはほぼ固まっているようなので、手の内を見せ合った「斉」氏との今後の戦いは、よりヒートアップすること間違い無しでしょう。

虫姫さまは装置無しが3部門そろって更新されました。まず、オリジナルは装置あり、無しで20万点くらいしか理論値は変わらないとのコメント付き。2面中ボスの倍率が2倍（素点7万点、最高9倍）でこのスコアとはさすがといったところ。また、マニアックは装置無しで10億点を突破しています。環境次第では、装置あり部門のスコアも更新できる

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナーあてに送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。

※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX（03-3265-7340）でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）：ストーリーモード

スコア（タイム）：23,646,800

面数：全25面ALL　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）

備考：うさぎ使用　残×5
連付き（シンクロ30連）　同付き

達成日：2003年　12月　31日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。

ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所 東京都世田谷区若林1-18-××

スコアネーム（最大20文字）：TKN-NSK

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 鈴木 雅弘 ㊞

← 個人申請ハガキ記入例

ゲーム	部門	スコア	スコアネーム	店舗
鉄拳5 Version. 5.1	カズヤ	1'24"55	ALZ-マスクド㊊	GAME'S MILK（京都）
	キング	2'06"06		
	ファラン	1'22"31		
	フェン	2'02"51		
	ポール	0'58"60		
	ヨシミツ	1'32"60		
	ジャック5	1'23"63	アナウメマン3号	
	マードック	1'39"80	アナウメマン5号	
	ジュリア	2'21"96	アナウメマン6号 7号〜募集中（笑）	
	レイヴン	2'16"13	天才前園様 シドニーFC移籍希望	
	シャオユウ	2'27"18	天才前園様 堀内監督やめないで〜！	チャレンジャーABABA天神橋店&チャレンジャー京橋店合同集計（大阪）
	スティーブ	1'28"01	天才前園様 横浜FC復帰予定	
	ロウ	1'35"30	天才前園様 オレ竜がなんぼのもんじゃい！	
	ニーナ	1'42"86	仁八突入1'02" しかし…	
	ブライアン	1'42"18	来月頑張ります。	
翼神	HAWK	2840京7490兆2531億6601万3100	中野龍三	個人申請 ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）
	EAGLE	1457京0800兆3682億7918万6560	黒はにわ@愛と黒糖と守護神の力	個人申請 ヒロセエンターテインメントヤード（東京）
	タッグモード	1265京8678兆0517億8644万8360	服部（左手/右手）	ゲームハウスピットイン（愛知）
サイヴァリア2	バズ	207,504,400	Jesの弟子@ENST〜Dはシカト	ゲームファクトリーマグマ川越店（埼玉）
サムライスピリッツ零SPECIAL	タイム	3'02"53	とんえち	ゲームBOX.Q2（愛知）
トライジール		5,511,380	もったいなくて、やめられない	GAME'S MILK（京都）
カプコンファイティングジャム		2,785,600	MZK	ドリーム・ダウンタウン合同集計（宮城）
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	赤城下り	2'19"979	たくら	ゲームランド おにごっこ（三重）
	土坂往路	2'39"222	セツナ	中野ロイヤル（東京）
式神の城	???	5,800,338,640	二番の男@エルザママン>>その他	プレイシティキャロット巣鴨店
三國戦紀 武将争覇		1,048,608,400	タオ@協力者まれふさんに感謝！	個人申請 NOVAステーション（愛知）
ガンバード2	バルピロ	5,009,500	遅すぎた謎回避	個人申請 アミューズメントフォーラム モア（東京）
魔法大作戦	ミヤモト	3,806,530	戦国人	ゲームセンタードリーム&ダウンタウン合同集計
龍虎の拳2	Mr.BIG	3,634,630	D.I	ゲームプラザキューティ（大阪）
メタルスラッグ2		9,081,540	ゴースト骨塚 ようやくの大台！	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島）
ジョジョの奇妙な冒険	デーボ	4,973,200	by㊓ちゃん	グッデイ21（東京）
戦国エース	ジェーン	1,944,400	戦国人	ゲームセンタードリーム&ダウンタウン合同集計
F／A	セミオート	2,073,800	レイザーラモンKN	チャレンジャーABABA天神橋店&チャレンジャー京橋店合同集計（大阪）
	6WAY	2,083,200	CHAT-CYR-ああるじーぶー	個人申請 ハイテクランドミカド（東京）
タフターフ		10,152,400	もう出ません JAG-CYR-IGA㊇	個人申請 新橋ジャンボ（東京）
イグジーザス		8,892,040	CYR-下河塾 塾長-AYA！	個人申請 ゲームステージビート（香川）

お詫びと訂正

アルカディア11月号（No.66）のハイスコア全国集計において、『虫姫さま』【オリジナルモード装置無し】のスコアですが、より高いスコアが同氏より申請されていました。正しくは以下の通りとなります。ここに訂正すると共に、関係者の皆さま、および読者の皆さまにお詫び申し上げます。

		正		
虫姫さま	オリジナルモード装置無し	67,814,324	CYR せたろ〜	個人申請 シルクハット本厚木店（神奈川）
		誤		
虫姫さま	オリジナルモード装置無し	67,622,431	CYR-せたろ〜	個人申請 シルクハット本厚木店（神奈川）

のでは？　というところまで来ているのは驚きです。そしてウルトラも、オリジナル同様、装置ありでは「K.K」氏の独壇場です。この各装置無し部門の更新ラッシュは、まだ続きそうですね。

エスプガルーダの【タテハ】ですが、実は「WSM-F.K」氏が718万点を出し、「麻生王子」氏のすぐ後ろに迫っているというドラマテックな展開。ここできっちり頭を押さえているのは、さすが「麻生王子」氏というところでしょう。しかし、この域になると、もはや実力差はほぼ同じ。当然、次回以降、「F.K」氏が逆転することも十分にありえるでしょう。ちなみに「麻生王子」氏の方は、ラスボス最終形態前でバリアを25％使用し、約25万点落ちということです。

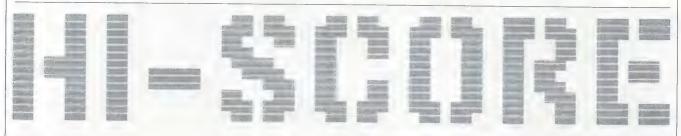
三國戦紀 武将争覇はついに10億点の大台突破！　すべては、玄武神器と牛金将軍の使いどころとのコメントがありました。

2部門更新の**F／A**ですが、ラスボスの護衛機を破壊することで上がる点数は、正確には「1000＋1000（半殺し）＋5000（破壊）＋2500（ヘルプ回収）＝9500点」との情報を「ああるじいぶう」氏より頂きました。ありがとうございます。

前号の**スピカアドベンチャー**の講評で、「20万×8×20」とありますが、これは誤りでした。正しくは「20万×8×18」です。

プレイヤーの「げえむのごんちゃん」氏をはじめ、読者のみなさまにご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

ハイスコア
全国集計

9月19日
時点

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。申請店舗の中でも、東京都のグッディ21はさまざまなジャンルのタイトルにおいて全国一位を獲得している店舗。ぜひ一度、足を運んでみてもらいたい。

ゲームスタジオ キューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	旋光の輪舞 NEW Ver.(ミカ・ミクリ)	47,881,130	P.B@こんなクソVerもうやらん!	ALL N×6 F×6 連付
2	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.(シングル)	32,410	ヒポ	ALL フリーダム
3	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY	640,427	KZY.T	ALL STANDARD DOUBLE
★	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY(TEMPEST)	9,131	AFM	ALL
★	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY(RAVE-UP)	7,845	AFM	ALL

ゲームファクトリーマグマ 川越店

埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	サイヴァリア2(バズ)	207,504,400	Jesの弟子@ENST~Dはシカト	ALL 予選7430万 グル11万7900バズ
2	バトルガレッガ(チッタ)	16,232,930	○崎カカッテコイ68	ALL
3	鋳薔薇(1P側)	13,433,290	DW.G	6面 遠征記念。クリアできません。
4	バカバカパッション2	3,551,265	ERT@97-97-98	ALL 360万見えたかも。もう少し頑張りまス・
5	スプラッターハウス	331,400	T'Koike	ALL

GAME41

北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F ☎011-751-9772

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鋳薔薇(1P側)	14,039,710	男根野郎~大吾スペシャル	ALL
2	鋳薔薇(2P側)	12,959,930	黒トマ君	ALL
3	虫姫さま(ウルトラ 装置あり)	310,926,111	スーパー食糞マシーン なおくん	ALL
4	虫姫さま(ウルトラ 装置無し)	414,831,381	アルギニン依存症なおくん	ALL
5	首領蜂(Cタイプ)	27,343,270	スポーツ冒険家の師匠	ALL

マットマウスパートII

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	11,735,400	みかん	ALL
★	虫姫さま(マニアック 装置無し)	1,048,106,322	T.S	ALL 750→7000→4.58→6.25→7.75→10.48
3	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA)	418,007,231	だる	ALL 残3
4	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプB)	347,900,992	がん	ALL 残3 穴埋め
5	蒼穹紅蓮隊	18,764,967	誰でも最初は初心者	ALL 残1

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スピカアドベンチャー	23,460,700	UMC(鮒鮨)	ALL ABDGI ラスボスまで464万
2	トライジール	5,381,130	トラキチUMC(ふなっこ)	ALL 通常機体 1P側 100%×6
3	雷電III	18,571,850	エロエロ妖怪やねん㊚	ALL 2ミス
4	旋光の輪舞 NEW Ver.(ミカ・ミクリ)	47,220,860	人形使い	ALL 運ゲーつかれる
★	旋光の輪舞 NEW Ver.(ペク・チャンポ)	44,583,800	博士と助手の博士の方	ALL

ハイテク セガ 盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鋳薔薇(1P側)	15,898,560	T.kiz	ALL 1-B
2	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,913,710	NAS	ALL
3	バトルガレッガ(フライングバロン)	10,721,460	OGD	ラスボス死やはり弱い
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(アルクェイド)	3,834,700	KOL委員ちょ	ALL
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(レン)	4,213,700	松岡 美羽	ALL

ロングラン万代

新潟県新潟市万代1-1-26 ☎025-245-0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.(チーム)	57,200	チョマ レモン	ALL 共にフリーダム
2	鋳薔薇(2P側)	9,587,860	NEO	ALL A+Bスタート 残0
3	虫姫さま(ウルトラ 装置あり)	182,197,729	RNL	5面 真ボスまで
4	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプA)	255,492,120	NEO	2-5 EX 1周3ミス
5	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプB)	273,341,327	PIC	ALL 残3 1周1.7億

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ジョジョの奇妙な冒険(デーボ)	4,973,200	by㊙ちゃん	ALL 連同付 ALL P ALL○ F 32R 祭×1
★	虫姫さま(ウルトラ 装置無し)	690,762,983	ダメK.K 目指せ高○名人	ALL
★	旋光の輪舞 NEW Ver.(ツィーラン)	54,278,320	ツィーきゅんのお尻に接射接射!!	ALL 連付
★	旋光の輪舞 NEW Ver.(ミカ・ミクリ)	47,942,640	なめ茸伝説第二章半分位は溜まった?	ALL 連付
★	旋光の輪舞 NEW Ver.(ペルナ)	36,522,720	ERO@愛が足りません	ALL 連付

ゲームセンタードリーム・ダウンタウン合同集計

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東熙ビル B1 ゲームセンタードリーム 宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 西原ビル 1F DOWN TOWN ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	カプコン ファイティングジャム	2,785,600	MZK	ALL フェリシア・ユン(ダウンタウン)
2	鋳薔薇(1P側)	1,159,900	ダ店員	ALL ノーマル決定(ダウンタウン)
★	魔法大作戦(ミヤモト)	3,806,530	戦国人	ALL 連付 1周201万(ドリーム)
★	戦国エース(ジェーン)	1,944,400	戦国人	ALL 連付 1万×11 雷×2(ドリーム)
5	A-JAX	1,249,400	またしても	7面(ドリーム)

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ガイン)	18,933,770	穴ポコ	ALL
2	レイディアントシルバーガン(ステージ2)	22,406,750	穴ウメ	ALL
3	ケツイ 絆地獄たち(裏2周目 タイプA)	403,156,146	穴ウメ	裏2周ALL
4	ヴァンパイアセイバー2(Q-BEE)	595,000	穴ウメ	ALL 3本設定
5	スーパー上海(プロフェッショナル)	146,400	西ヤン	ALL

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Arcade Stage Ver.3(八方ヶ原往路)	2'23"650	キャラです	ALL FD3S 晴れ
2	頭文字D Arcade Stage Ver.3(正丸往路)	2'58"314	セツナ	ALL SXE10 晴れ
★	頭文字D Arcade Stage Ver.3(土坂往路)	2'39"222	セツナ	ALL CP9A 晴れ
4	頭文字D Arcade Stage Ver.3(妙義左回り)	2'53"544	N・ガイル	ALL EA11R 晴れ
5	頭文字D Arcade Stage Ver.3(赤城下り)	2'22"476	AK27W	ALL SE3P 晴れ

デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II(フライングパンケーキ)	3,266,700	AWA	ALL 残2 B9 連付 1周156万
2	テトリス・ザ・グランドマスター3(WORLD-MASTER)	7'01"20	この眠気は一体何だろ!? A.S	ALL ST銀 SK金 Master
★	テトリス・ザ・グランドマスター3(WORLD-EASY)	1,148	ちっとも上達しない A.S	ALL
4	SDガンダム ネオバトリング	1,386,000	T.B	ALL 連付
5	ネオジオ バトルコロシアム	22人	アルゼvsプレイモア 仁義無き戦い	ALL

ゲー事典 ■GAME 41 http://game41.web.infoseek.co.jp/ ■ハイテク セガ 盛岡 http://www.sega-am.jp/ ■ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**GAME 41(北海道)**
なおくんさん「虫姫さま」ウルトラモードクリアおめでとうございます。これで心おき無くストムビガできますね。

●**デイトナⅢ(埼玉県)**
当店のスコアネームに偽物はいません。

●**ゲームファクトリーマグマ 川越店(埼玉県)**
当店では大会のほかに対戦会(基板があれば台数増やします)や録画機材の指定日のみ取り付けなど、声をかけていただければ、さまざまな形で場を提供していきます。まずはHPの掲示板にてご相談ください。

●**中野ロイヤル(東京都)**
『GGXX SLASH』入荷! 『ガンダムSEED』も毎日協力対戦プレイが盛り上がってます! 『スーパーストリートファイターⅡX』の大会も毎月開催! 遊びに来てね!

●**ゲームスタジ オキューブ(東京都)**
『KOF11』、『GGXX SLASH』2プレイ百円で好評稼働中! 来月はドラムマニアが『V』→『V2』へ♪

●**マットマウスパートⅡ(神奈川県)**
『GGXX SLASH』大好評稼働中です。対戦乱入大歓迎です。よろしくお願いします。

●**ロングラン万代(新潟県)**
この号が出るころには、『アンダーディフィート』が入荷してるかも……。シューターの方々はチャレンジしてみては? byやはぎの再来!? @メガネ

●**ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)**
この号の出るころには『GGXX SLASH』が入荷していると思われます。日曜恒例のゲーム大会に加えて、お客さま主催のゲーム大会のバックアップも受け付け中! 詳しくはお店のカウンターまで! byスタッフ一同

●**ゲームブルース(岐阜県)**
うちは駅前の小さな店なんですが、全国一のスコアラーは居るし対戦も強者ぞろいで、改めて驚かされます。妹も結婚するし。

●**ゲームBOX・Q2(愛知県)**
スコアラーの間で握力を鍛えることが流行中。測定器やグリップをこぞって買い求めております。やはり全一を狙うのか? 左手部門/右手部門と書くと服部さんのようですが、彼は興味無いみたい。

●**ゲームハウスピットイン(愛知県)**
『GGXX SLASH』入荷します。ほかにも、『北斗の拳』、『超ドラゴンボールZ』なども入荷予定です。

●**GAME COLLEGE(愛知県)**
『ポップン13』も50円で稼働中です!! 毎月第2・第4土曜日の夜はゲーム大会の日!! ぜひ参加してね。

ジョイテックスクエア中川店

愛知県名古屋市中川区水里5-530 ☎052-303-4455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルギア4(初級逆走)	2'15"336	.503	LANCER EVO.IX/S
★	バトルギア4(上級逆走)	3'03"263	.SKY	SKYLINE/S
3	バトルギア4(超上級順走)	2'27"794	TEL	NSX/S
★	バトルギア4(超上級逆走)	2'32"570	REIA	RX-7/S
★	バトルギア4(弩級順走)	3'07"010	HISU	SKYLINE/S

GAME-COLLEGE

愛知県愛知郡長久手町山越110 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鋳薔薇(1P側)	10,208,070	王子	ALL
2	鋳薔薇(2P側)	8,033,540	よれた王子	ALL
3	メルティブラッド アクトカデンツァ(軋間紅摩)	3,010,700	こづまる	
4	メルティブラッド アクトカデンツァ(七夜志貴)	2,670,100	おっちゃん	
5	メルティブラッド アクトカデンツァ(暴走アルクェイド)	2,982,100	釣りバカ	

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F ☎0584-82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	お手並み拝見FINAL(ZOO KEEPER)	571,360	龍徹	ALL
2	お手並み拝見FINAL(ZOO KEEPER)	244,370	グリ	15面
3	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.(シングル)	30,920	バルトフェルド	ALL バルトフェルド(アイシャ付)カラミティ
4	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.(チーム)	56,330	ゴクジョウ仮面 カガリ	ALL デュエルAS フリーダム
5	メルティブラッド アクトカデンツァ(吸血鬼シオン)	3,761,200	ハチミツ	ALL

ゲームランド おにごっこ

三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F ☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY	11,004	UG3	TERRIBLE ウラ HS2.5 RAN S+E
2	旋光の輪舞(ミカ・ミクリ)	10,802,050	もつ	ミカA ALL ノーマルED
3	頭文字D Arcade Stage Ver.3(八方ヶ原往路)	2'20"796	アジシオ	DRY RX-8
4	頭文字D Arcade Stage Ver.3(正丸往路)	2'58"648	タイプR!	DRY RX-8
★	頭文字D Arcade Stage Ver.3(赤城下り)	2'32"270	たくら	キーブレフト RX-8(審判アジシオ)

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館

愛知県西尾市高砂町41番地 ☎0563-56-7953

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスⅡ(Yゾーン)	2,970,070	東京-今井麻美ちゃんの阿久津	YゾーンALL
2	フェリオス	937,790	東京-如月千早ちゃんの声にメロメロ阿久津	ALL ハード
3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	548,750	静岡-HK.	ALL アーサー
4	バツグン(TYPE-B)	12,812,650	北海道-釧路-T.H	5面ボス
5	バツグン(TYPE-C)	10,486,510	遠征の方と思います SMK	5面

ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	雷電Ⅲ(ダブルプレイ)	20,682,490	服部(左手/右手)	ALL 1人でプレイ 5面クリア時1331万
★	ぷよぷよフィーバー(るんるん)	1,111,961	服部	ALL
★	サムライスピリッツ零SPECIAL(タイム)	3'02"53	とんえち	ALL 炎邪 界王拳未使用 AB同時あり 天草時1:39 ミヅキ時2:42
4	ストライカーズ1999(F-117 ステルス)	3,006,800	闇の力のしもべ	ALL
5	ぐわんげ(シシン)	63,544,703	うどんげ様	ALL

GAME'S MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ネオジオ バトルコロシアム	24人	グッドマンなしだと30ぐらいかな?	ALL グッドマン有 覇王丸・カラテ
★	鉄拳5 Ver.5.1(ポール)	0'58"60	ALZ-マスクド㊝	ALL
★	鉄拳5 Ver.5.1(ファラン)	1'22"31	ALZ-マスクド㊝	ALL
4	鉄拳5 Ver.5.1(レイヴン)	2'16"13	天才前園様シドニー FC移籍希望	ALL
★	トライジール	5,511,380	もったいなくて、やめられない	ALL 連 付 XII 2P側 1面80万

ハイテク セガ 豊田

愛知県豊田市深田町1-65-1 ☎0565-26-6777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Bタイプ)	380,464,960	NOC	2周ALL レーザー強化 残1
2	ぐわんげ(柊 小雨)	33,988,731	LON	ALL コンボ 44397 ダウン2回
3	バツグン SP.Ver.	42,879,670	SMK	11面 C-TYPE
4	マクロス2	1,806,460	T.H	ビギナー 2P使用
5	翼神	186京7921兆2598億5979万7920	T.T	5面 1P

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ネオジオ バトルコロシアム	12人	穴うめ	12面 覇王丸 牙神幻十郎
2	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.(チーム)	54,530	モラシ サイ	ALL ストライクガンダム(ビーム)×2
3	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.(シングル)	31,820	ヒグラシ連合	ALL フリーダムガンダム
4	鉄拳5 Ver.5.1	5'02"60	ABE	ALL 木人
★	翼神(タッグモード)	1265京8678兆0517億8644万8360	服部(左手/右手)	ALL 1人でプレイ

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ゲー事典 ■マットマウスパートⅡ http://www13.ocn.ne.jp/~matmouse/ ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.jp/de6800/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/ ■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html

●**天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館(愛知県)**
天野ゲーム博物館は9月2日にCBCテレビで放送されたんだよ。9月5日には三河・岡崎のタウン誌のリバーシブルの取材があり、9月14日にはあの有名な写真週刊誌「FLASH」の取材がありました。

●**ハイテク セガ 豊田(愛知県)**
レトロゲームのリクエストを常時受け付け中です。レトロゲームコーナーにあるノートまでどうぞ。

●**ジョイテックスクェア中川店(愛知県)**
11月には待望の『MJ3』が入荷となります。さらなる盛り上がりに期待!! 『バトルギア4』はTAイベントを実施しています。公式イベントがスタートしたことにより、期間は毎月7日～14日となります。

●**チャレンジャーABABA天神橋店&チャレンジャー京橋店(大阪府)**
今月より京橋店と合同集計とさせていただきます。

●**ゲームプラザキューティー(大阪府)**
『ネオジオ バトルコロシアム』ついに入荷しませんでした! 音ゲー新作続々入荷。店員を天に返すつもりか!

●**ドリームタウン二見店(兵庫県)**
近ごろはタイムアタックにチャレンジする人が減ってさびしい今日このごろです。みなさん一どんどんチャレンジしてください(泣)。

●**ピタゴラスMQ(和歌山県)**
いよいよ肌寒くなってきましたね。しかしMQでは、これから年末にかけて怒とうの新作ラッシュの始まりです! 冬でもますますヒートアップのMQに注目だお♪

●**ゲームスポット ハロウィン(島根県)**
「ハロウィンランキングバトル」始めました。みなさんの参加を待ってます!

●**えの木(高知県)**
『ストⅡEX2』、『ストⅢ3rd』など、往年の皿洗いのプレイを、忘れないうちにHDRで録画しようと計画しています。その他タイトル何でも、収録遠征に来てくれる方、お待ちしております。

●**ゲームスポット大橋(長崎県)**
隣にセブンイレブンができて、ますます便利になりました。新製品の『GGXX SLASH』も絶好調! 『カプエス』、『鉄拳5』、『メルティ』の対戦も毎日楽しく行なわれています。

●**スポラ九品寺&ショールーム合同集計(熊本県)**
『サムスピ 天下一剣客伝』入荷しました。シューティング、音ゲーだけでなく、格ゲーのスコアも募集中です。 byスポラ

●**プレイシティ中央町店(鹿児島県)**
当店ではソフトダーツがどの世代のお客さまにも人気です。投げ込みを1時間行なえばトップレベルにもなれます! 息の長い趣味として楽しめますよ。各種大会や講座のDVDもそろっています。見てね!

●**電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)**
9月末には『クイズマジックアカデミーⅡ』が入荷しました。『GGXX SLASH』も入荷しています。これからも新作格闘ゲームが入荷しますので、遊びに来てくださいね。

アミューズメントスタジアム豊中

大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号　☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5 Ver.5.1(ポール)	2'49"26	本気だしました!	ALL
2	鉄拳5 Ver.5.1(ジャック5)	2'44"36	つないだ!	ALL
3	鉄拳5 Ver.5.1(マードック)	3'49"36	ヤバイの出た!	ALL
4	鉄拳5 Ver.5.1(ロウ)	3'59"25	オレの時代が来た!	ALL 20年 待ちました。
5	鉄拳5 Ver.5.1(ファラン)	4'10"73	もうネタ無い…	ALL

チャレンジャーABABA天神橋店&チャレンジャー京橋店合同集計

大阪府大阪市北区天神橋1-8-13 コア扇町ビル1F ABABA天神橋店 大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19 チャレンジャー京橋店 ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	鉄拳5 Ver.5.1(スティーブ)	1'28"01	天才前園様 横浜FC復帰予定	ALL ○A
★	鉄拳5 Ver.5.1(ニーナ)	1'42"86	仁八突入1'02" しかし…	ALL ○A
★	鉄拳5 Ver.5.1(ブライアン)	1'42"28	来月頑張ります。	ALL ○京
4	F/A(6WAY)	2,081,050	レイザーラモンKN	ALL 連付 JA-37 5面ヘルプ×フウ～～～! ○A
★	F/A(セミオート)	2,073,800	レイザーラモンKN	ALL 連付 ACM 5面68000×フウ～～～! ○A

ドリームタウン二見店

兵庫県明石市二見町西二見89-7 兵庫二見ビル1F　☎078-941-5763

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2	12'29"042	インパルZ	ALL 首都高1周 レイナGT-R MT 680馬力 B6級
2	アウトラン2 スペシャルツアーズ(ゴールA)	4'29"551	BOUK	ALL タイムアタックモード AT 512BB
3	アウトラン2 スペシャルツアーズ(ゴールB)	4'27"834	K.K	ALL タイムアタックモード AT Dino246 GTS
4	アウトラン2 スペシャルツアーズ(ゴールC)	4'25"468	K.K	ALL タイムアタックモード AT Dino246 STS
5	アウトラン2 スペシャルツアーズ(ゴールD)	4'20"096	BOUK	ALL タイムアタックモード AT 512BB

ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま(ウルトラ　装置無し)	576,726,598	がっきー	ALL 連なし
★	龍虎の拳2(Mr.BIG)	3,634,630	D.I	ALL 2本落ち D×12
3	ダライアス(下Zゾーン)	6,035,960	ERI	ALL A-C-E-I-N-T-Z
4	疾風魔法大作戦(ミヤモト)	1,266,936	社長～	2-6 連付
5	ワンダー3(チャリオット)	3,784,600	穴埋め隊長@IT就職落ちた	ALL 連付

最新ゲームのルールと
既存ゲームの追加・変更ルール

pop'n music13 カーニバル

マスターの【バリバリ】、【ピコピコ】、【コアコア】、【チャキチャキ】、【フワフワ】、【ゴーゴー】と、HYPERマスターの【Hバリバリ】、【Hピコピコ】、【Hコアコア】、【Hチャキチャキ】、【Hフワフワ】、【Hゴーゴー】の12部門のスコアで集計します。

■工場出荷設定[DIFFICULTY LEVEL:4:MEDIUM STAGE:3(+1)]

NEOGEO BATTLECOLISEUM

CPUの【勝ち抜き人数】で集計します。ボスキャラを含め、使用キャラ、カードの使用に制限はありません。

※グッドマン以外のボスを倒したスコアはランキングに残らないため、グッドマンを倒してのクリアを必須とします。

※対戦プレイでの乱入があったプレイのスコアは無効となります。

■工場出荷設定[PLAY TIME:NORMAL、DIFFICULTY:4-NORMAL、BLOOD:ON]

GUILTY GEAR XX SLASH

初回は全キャラ合同の【スコア】1部門で集計します。

■工場出荷設定[DIFFICULTY:NORMAL、CPU ROUND:3、TIME:NORMAL、DAMAGE:2]

サムライスピリッツ 天下一剣客伝

キャラ合同で【報奨金】の1部門で集計します。

■工場出荷設定[LEVEL:4、PLAY TIME:60、VS CPU:2:2]

太鼓の達人7

1Pプレイの【スコア】で集計。選択するモードは問いません。

■工場出荷設定[NUNBER OF STAGES(EASY、NORMAL、HARD、EXTRA、MUSIC):2STAGE ※2曲設定]

HOMURA

1Pプレイの【スコア】で集計します。

■工場出荷設定[難易度:NORMAL、プレイヤー数:3、EXTEND:150,000,000、300,000,000]

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけの
ゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、
それがハイスコア店舗だ。

ゲームBOX.Q2

■住所:愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F
■TEL:052-452-0920
■営業時間:9:00～24:00
■URL:http://nmt.cside.com/q2/

連射装置とビデオ撮りできる環境アリ。そのほか、個別のサービスは店員までご相談ください。シューティングは多めにあるのですが、最近は対戦格闘やガンダム系が大人気です。『ガンダムSEED』8台、『GGXX SLASH』の対戦台6組、『ストⅢ3rd』の対戦台4組など、対戦系も取りそろえております。

チャレンジャー 京橋店

■住所:大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19
■TEL:06-6135-7610
■営業時間:13:00～24:00
■URL:http://www.challenger.jp/

当店は京橋駅から徒歩3分のところにあり、京橋で唯一1プレイ50円のお店です。これからも、もっとプレイヤーが居心地のいい店を作っていきたいと思っています。ご意見、ご要望などありましたら、お気軽に従業員にお話しください。皆さまのご来店をお待ちしております。

■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/ ■ハイテク セガ 豊田 http://www.sega-am.jp/ ■ジョイテックスクェア中川店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=joytech ■アミューズメントCUE 彦根店 http://www.am-cue.com/ ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■アミュージアム草津店 http://www.amuseum.jp/

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけの
ゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、
それがハイスコア店舗だ。

ゲームプラザ・ショールーム

■ 住所：熊本県熊本市黒髪5-4-62
■ TEL：096-343-9831
■ 営業時間：10：00～24：00

当店は熊本大学横という場所柄もあり、特にお昼から夕方まで学生さんが対戦ゲームで盛り上がっています。ほかに『麻雀格闘倶楽部4』や音ゲーも人気。夜はシューターご用達の店として、『鋳薔薇』全一のプレイヤーにもよくご来店頂きます。

SPOLA九品寺

■ 住所：熊本県熊本市九品寺5-10-15
■ TEL：096-372-5700
■ 営業時間：10：00～27：00

当店はゲームを中心とした総合アミューズメント施設です。今年6月にゲームフロアを拡張し、メダル・スロット・プライズ類を充実させました。ほかにも『三国志大戦』8席は常に満席！音ゲーも各種2台ずつそろえて、毎日人がいっぱいです！

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	メタルスラッグ2	9,081,540	ゴースト骨塚 ようやくの大台！	ALL マルコ 運なし ラス面10万落ち
2	ワールドヒーローズ2	1,537,000	DON	ALL ドラゴン投げハメ（笑）
3	ポップンミュージック 11（たびだち）	382,228	HIRO	ALL ポプ大会での記録です。すごい！
4	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	8,573,100	BBB	ALL MOM スレイヤー まだ頑張るぞ!!
5	1943	1,868,250	D.D.D.@穴うめ	12面 Rって何だ？とか思った（汗）

ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62 ゲームプラザショールーム 熊本県熊本市九品寺5-10-15 スポラ九品寺 ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	鋳薔薇（1P側）	21,285,800	お茶まにあ-KMT	ALL ノーマル決定 3面970万 6ボス前1659万 スポラ
★	鋳薔薇（2P側）	18,973,280	Y.S.333	ALL ノーマル決定 3面730万（笑）スポラ
3	ザ・ランブルフィッシュ 2（ベアトリス）	1,204,280	赤白（背教者）	ALL グリード乱入 スポラ
4	バトルガレッガ（ボーンナム）	15,011,880	TAM	ALL 鳥193万 5面1091万 6面開幕勲章落ち
★	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（HAPPY SKY）	7,669	MMMMMM@帰省スコア	ALL HYPER HS4 RAN AAA 90%

ピタゴラスMQ

和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（INSTRJMENTAL）	5,550	510@モナー保守。のまネコイラネ	ALL HYPER
★	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（BeForU）	6,667	YUURA@ひんぬ～まんせー	ALL HYPER
★	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（BEMANI）	6,793	YUURA@ときメモONLINEきぼんぬ	ALL HYPER
★	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（REFINED）	6,175	DAME@カード引いたら作画岡田芽武	ALL HYPER
5	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（TEMPEST）	8,931	CRASS@ピタゴMQは店員さん親切です	ALL HYPER

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5 Ver.5.1（ジュリア）	4'15"70	サカナ隊隊長	ALL
2	鉄拳5 Ver.5.1（ジン）	4'31"06	霧	ALL
3	鉄拳5 Ver.5.1（ファラン）	5'03"46	H	ALL
4	鉄拳5 Ver.5.1（ポール）	5'07"01	☆ぼうる 竜王難龍拳	ALL
5	鉄拳5 Ver.5.1（スティーブ）	5'14"56	にやける菊地	ALL

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（FESTA）	5,093	TRIP	HYPER SP
2	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（HAPPY SKY）	7,443	AAABBB	HYPER SP
★	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（J-STYLE）	7,184	AAABBB	HYPER SP
4	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（RAVE-UP）	7,818	AAABBB	HYPER SP
★	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（CLUBBING）	6,000	AAABBB	HYPER SP

ゲームスポットハロウィン

島根県出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.（チーム）	54,860	艦隊ミサイル連軍＆ユウ	ALL フリーダム ジャスティス 両方SEED
2	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.（シングル）	29,029	ユウ	ALL フリーダム SEED
3	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（RAVE-UP）	7,585	GEN	ALL HYPER
4	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（CLUBBING）	5,883	GEN	ALL HYPER
★	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（FURIOUS）	7,479	GEN	ALL HYPER

ハイスコア集計店

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア2月号掲載）は
2005年
11月20日（日）
までに出されたスコアで、
11月23日（水）
当日消印まで有効です。

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	旋光の輪舞 NEW Ver.（カレル・ヴェルフェル）	48,869,190	黒ブラ	ALL N×6 F×6
2	鋳薔薇（1P側）	18,620,360	LAOS-長田仙人	ALL
★	ザ・ランブルフィッシュ 2（バズウ）	943,540	モカキュ	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ 2（ミト）	944,820	Y-S	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ 2（ガーネット）	1,204,690	もっさん	ALL 連付

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート（アメリカ）	536,170	7-ELEVEN	ALL
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3,898,520	フエキ-24	ALL ジョー、ルガール、リョウ
3	ストライカーズ1945II（震電）	2,963,800	ATM	ALL
4	ストリートファイターIII 3rdストライク（Q）	4,520,800	中やん	ALL
5	メタルスラッグX	5,238,460	GEN-KICHI	ALL

■ピタゴラスMQ http://pita-mq.com/ ■ゲームスポットハロウィン http://www.harolapi.com/ ■西条プラザゲームコーナー http://f24.aaa.livedoor.jp/~pggundan/ ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

ARCADIA

次号予告

次号1月号No.68は

11月30日(水)発売予定

予価650円(税込)

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

攻略開始

TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

(ナムコ)

最新情報

全タイトルのレギュレーション発表!

闘劇'06

SUPER BATTLE OPERA
THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

攻略開始

世紀末救世主伝説、ついに始まる!

(セガ)

対戦が熱いコミカルレースゲーム!

MARIOKART ARCADE GP

(ナムコ)

徹底攻略

闘劇予選へ向けて徹底攻略!

TM

(SNKプレイモア/セガ)

新戦術で活路を開け!

GUILTY GEAR XX SLASH

(アークシステムワークス/セガ)

最新情報

稼動直前! 新要素をまとめてチェック!

Quest of D Ver.2.0 護符の継承者

(セガ)

掲載タイトル

THE HOUSE OF THE DEAD4(セガ)/SEGA GOLFCLUB Version2006 NEXT TOURS(セガ)/ESPGALUDAII(ケイブ/AMI)/機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.(バンプレスト)/三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.10)(セガ)/ポップンミュージック13 カーニバル(コナミ)/サムライスピリッツ天下一剣客伝(SNKプレイモア/セガ)/アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦(セガ)/アイドルマスター(ナムコ)/beatmaniaIIDX12 HAPPY SKY(コナミ)/ほか

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■ゲーバロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■おしゃれ魔女 猛者 and 通信
mosa@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■KOF投稿「KOFッ子プラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 ファイナルチューンド「バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド」
vf4@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーへの投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcaida@arcaidamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしています。
2006年1月号(No.68 2005年11月30日発売号)への投稿は締め切りました。
2006年2月号(No.69 2005年12月28日発売号)への投稿もよろしく!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでなければ構いません。複数のコーナーに投稿する場合は、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定をご参照ください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

2006年2月号(No.68 12/30) 11月21日(月)必着
2006年3月号(No.69 1/30) 12月16日(金)必着

電影心象スケッチブック

六十六之回

PHOTO／TEXT 田渕健康

夢の続き

夢はかなってしまうと〝現実〟となる。
焦がれていた幻像は見知った質量を持ち、
求めていた芳香は、日常の中へと組み込まれる。
夢が成就したその日からは、
現実となった風景を守るための戦いが始まる。
憧れは〝守るべきもの〟に変容し、
現状への固執が始まってしまうのだ。

しかし中には、極めてまれに――
それでも、攻めの姿勢を失わない者がいる。
歩みを止めない者がいるのだ。

現実と憧れが重なった毎日の中で、
その先の光景を見たいと願った瞬間、
終着駅だったはずの今日は、
単に出発点にしか過ぎないことを知る。

かなえた〝夢〟の中に浸り続けるよりも、
次の憧れを追いかけるほうに喜びを感じる。
そういう困った人種が、この世には確実に存在するのだ。

あえて赤い扉を選んでしまった我々だ。
どっちの生き方が格好いいかなんて、
野暮なことは言いっこ無しである。

■取材地／東京ゲームショウ05・ナムコブース

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編集後記

テーマ:「闘劇'06始動!」

●ついに闘劇も第四回目を迎える。主催する立場として言えるのは、今回はいろんな意味で折り返し点というか、さらなる飛躍へのステップアップの回だということ。みんなの熱い想いで盛り上げていこうぜ!（猿渡）

●闘劇魂Vol.1の付属DVDで全国に闘劇'05FINALの雰囲気が伝わったと思うのですが、モチベが上がりませんでしたか? DVDでは伝え切れない部分もありますので、来年はぜひ会場に足をお運びください。[illegible]まで。（杉田）

●じわりとまいた種が芽吹き始めた闘劇。新作登場→お店導入→闘劇種目への採用→皆遊ぶ→メーカーは次を作れる……このスパイラルを今後どう発展させていけるか? 第二段階に突入した闘劇に乞うご期待!?（[illegible]）

●闘劇ですか闘劇ですね。やっぱ「DR」ですか「DR」でしょう。なんか「鉄拳5 DR」って、88SRみたいに聞こえるのは私だけでしょうか。アイマスムックでテンパってて後記を書く時間が無いのは、ここだけの話です。（マッスル北嶋）

●原作（とスロの演出）が大好きなもんで、「北斗の拳」の決勝トーナメントを見たくて仕方がありません（笑）。万人受けするタイトルではないかもしれないけど、新作だし楽しんで観戦できそう?（八郎丸takyo）

●無事に4回目の開催発表を迎えた闘劇。プレイヤーの目標として、定着したのではないでしょうか。今回個人的に注目したいのは、完全新作の「北斗の拳」。新たな強豪プレイヤーの登場に期待です。（河野@[illegible]）

●新規タイトルが多いので、新たなジャンルに挑戦してほしい。特にカプコンゲーメインの人、「北斗の拳」とかどうですか? また、どーしても予選に出たい方、近くのお店に予選開催をプッシュしてみましょう!「MBAC」は打倒中野で（&）

●新作タイトルに定番のシリーズものと、多様な作品がそろいましたね。「GGXX SLASH」ではプレイヤー勢力図がどうなるのか? 「北斗の拳」は見終わったら「ああ いい気持ちだ ちにゃー」状態?（まこっぴち）

●前回の闘劇'05では、「鉄拳5」のタイトルが海外に流出してしまったので、「鉄拳5 DR」では日本勢の巻き返しに期待! その半面、「Nin」を初めとする韓国勢の活躍も、ゲームファンとしては気になる（笑）。（おじゃ）

●なんか去年も同じようなことを書いたかも知れないけど、ぜひ生で闘劇の感触を味わってほしい。あの興奮や盛り上がりは観戦に来ないと分からないと思う。個人的には小川をまた見たいなぁ。（野口）

●原作ファンなので「北斗の拳」に期待大。「アイツのトキに勝てねー!!」とかそんな会話が繰り広げられるのかと思うとたまりません。隠しキャラで「デカいババア」とか出ないかな（笑）。（勝田@手のひらサイズの子犬でも可）

●「鉄拳5 DR」に超期待。前回は「Nin」の圧倒的な強さがすべてでしたが、「DR」でどうなるか楽しみ。どれだけ新キャラを調べられるかがキーポイントか。予選時点でのキャラ情勢と決勝時点の状況はまた違うだろうし。（ペタ）

●ベタですが、やっぱり最近モリモリ取り組んでいる「GGXX SLASH」に大いに期待。稼働直後から新作ならではのコンボをバンバン決めるプレイヤーには尊敬の念を抱かずにはいられません。（最近一本も取れずに24連敗しました[illegible]）

●意欲的な新システムを取り入れた「北斗の拳」の盛り上がりに期待したいところですね。それにしても、アンケートハガキで「親が好きな漫画なので」という回答を見かけてYouはShock! もうそんな時代ですか。（花澤）

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 野田 稔
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二（株式会社THINKS NEO）
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 箱田 和人
■編集スタッフ 北嶋 裕章／伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／勝田 周／上野 真嗣／岸 俊行／花澤 貴宏
■編集協力（五十音順） age／赤男／飛鳥／伊吹猫／FAG／MVP／DYZ／カイゼルちくわ／カトキャベツ／KYO／極限宝／内藤／GrayZone／来栖／黒鉄タカスエ／京城／KZA／ケンちゃん／小山 祥之／[illegible]／シゾン／C-LAN／Joe／庄司章／書記／新丸一／するずる／タケヤマ／たてじゅ／田渕健康／垂れ／ちゃっきー／トモノ／DragonLEE／ニクマン／[illegible]／濃田 直樹／ハチハメコ。／福田柵太郎／三重県の山本さん／モミアゲ／矢永／ラオウ
■デザイン 久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大洲 [illegible]（株式会社THINKS NEO）
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力 藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ Studio T（小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光）
■イラスト（五十音順） 天野シロ／今井 神／オイコ／斉藤コーキ／saxyun／G=ヒコロウ／竹浪堤利一郎／樋口彰彦／ムドウ／ムラキ
■業務部 青木 孝道
■広告営業 阿部 寿一／幸 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業 堂前 秀隆／酒井 朋喜／中村 宣忠

月刊アルカディア 12月号 [No.067]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.067

第6巻 第12号 通巻第67号 平成17年12月1日発行（毎月1回 [illegible]日発行）
雑誌11547-12

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
0570-060-555(代表) WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は61ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でも構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア12月号【No.67】 アンケートの質問事項

Q1.面白かった記事、つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。
※以下に記載されている1〜68の番号の中から選んでください。

1 闘劇'06開催タイトル発表!
2 バーチャファイター5
3 ベースボールヒーローズ
4 THE KING OF FIGHTERS XI
5 GUILTY GEAR XX SLASH
6 北斗の拳
7 鉄拳5 DARK RESURRECTION
8 PS2版 HOMURA
9 第六回 アルカディア大賞 ノミネート作品発表
10 アーケードニュースアナライズ
11 日本縦断 ゲームセンターマップ
12 アルカディアデータベース
13 読者プレゼント
14 GuitarFreaksV2
15 DrumManiaV2
16 アンダーディフィート
17 サムライスピリッツ 天下一剣客伝
18 ポップンミュージック13 カーニバル
19 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
20 三国志大戦 乱世の群狼（Ver.1.10）
21 アイドルマスター
22 アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
23 beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY
24 Quest of D Ver.1.21
25 ネオジオ バトルコロシアム
26 メルティブラッド アクトカデンツァ
27 ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2004-2005
28 鉄拳5 Version. 5.1
29 ゾイドインフィニティEX
30 レッスルアリーナ バトルクライマックス!2 プロレス頂上決戦
31 スターホース2 ニュージェネレーション
32 闘劇魂
33 パチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド
34 ロングランゲームズブースター
35 GUILTY GEAR XX #RELOAD
36 電脳戦機バーチャロン フォース
37 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66
38 アーケードゲーム ライブラリー
39 アーケーダーネオ
40 ハードウェアミュージアム
41 ジョイスティックトゥルーパーズ
42 ダイダロスの迷宮
43 コブラ・ザ・アーケード
44 DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON
45 マリオカート アーケードグランプリ
46 セガネットワーク対戦麻雀 MJ3
47 ビート・レイジング
48 メダル「始めてみよう」物語
49 ドラゴントレジャー
50 プライズワンダーランド
51 立体貴族 〜俺たちゃムッシュ3D〜
52 KOFッ子プラネット
53 アルカディア フロンティアーズ
54 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
55 ゲーマー「お気に入り」サイト
56 設定資料集
57 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
58 おしゃれ魔女 猛者 and 通信
59 VGMラボ
60 どんたんどどたん
61 パンドラキャラット改
62 ゲームメーカー・ナウ!!
63 アルカディアクーポン
64 全国ゲーセンイベント準備会
65 ハイスコア全国集計
66 次号予告・募集記事
67 筐体百景
68 編集後記

Q7.学校・職業・その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときは定期購読が一番! 確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊=7,800円）+（80円【送料】×年間12冊=960円）=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
月刊アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（アイドルマスター／闘劇魂／アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦／ネオジオ バトルコロシアム／鉄拳5／カプコン ファイティングジャムなど）も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページ（http://www.arcadiamagazine.com/）にてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストアメールアドレス **cs@eb-store.com**
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
電話によるお問い合わせは下記、弊社カスタマーサポート（0570-060-555）まで。
定期購読ページ **http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー **http://www.arcadiamagazine.com/**

〜■ 本誌に関するご質問とお問い合わせ ■〜

本誌に関するお問い合せは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**（土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先
メールアドレス **arcadia2005@arcadiamagazine.com**
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。
※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

ARCADIA No.67

アンケートはがき

P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった、つまらなかった記事の番号をお書きください。また、理由もお書きください。

A1.

	番号		理由
面白かった記事	番号		
	番号		
	番号		
	番号		
つまらなかった記事	番号		
	番号		
	番号		
	番号		

Q2.表紙の感想をお願いします。

A2.

Q3.好きな男性芸能人を教えてください。

A3. ■名前(　　　)
■理由(　　　)

Q4.好きな女性芸能人を教えてください。

A4. ■名前(　　　)
■理由(　　　)

Q5.その芸能人が載っている雑誌や書籍はどの程度チェックしますか？

A5. □すべて購入する　□内容が良ければ購入する　□立ち読みはする　□特に読まない

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A6.〔　　　〕ページ〔　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　〕都道府県　P.N〔　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名

集計部門（キャラ・コースなど）

スコア（タイム）

面数

難易度

備考

達成日　年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター

名前

電話

住所　都道府県　市郡区

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数

□ハガキ(　　)枚□FAX(　　)枚

第六回 アルカディア大賞投票用紙（2005年12月1日必着分まで有効）

大賞第1位作品

番号		ゲーム名	
選考理由			

大賞第2位作品

番号		ゲーム名	
選考理由			

大賞第3位作品

番号		ゲーム名	
選考理由			

ベストキャラクター賞

ゲーム名	
キャラクター名	
選考理由	

好きなメーカー賞

メーカー名	
選考理由	

切り取り線

※アルカディア大賞にご協力いただきましてありがとうございました！
なお、投票していただいた方の中から、抽選で50名様にアルカディア特製図書カードをプレゼントします!!

平成17年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第6巻 第12号 通巻第67号

雑誌 11547-12

4910115471250
00619

Printed in Japan 凸版印刷